DVD ROM
Dupla DVD

6 DEMO
86 VIDEO

teljes játék:
HITMAN 2

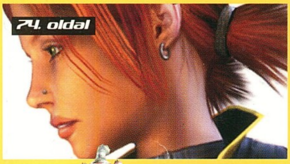
PC GURU

Magyarország legolvasottabb j ékmagazinja 2006. No. 07.

beszámoló
E3
42 oldalas beszámoló a Los Angeles-i Expóról

bemutató
GEARS OF WAR
Az E3 legjobb konzoljátéka jön PC-re is!

bemutató
Spore
Will Wright, a The Sims alkotója ismét formában!

74. oldal

SIN EPISODES
te

64. oldal

HEROES OF MM 5
teszt

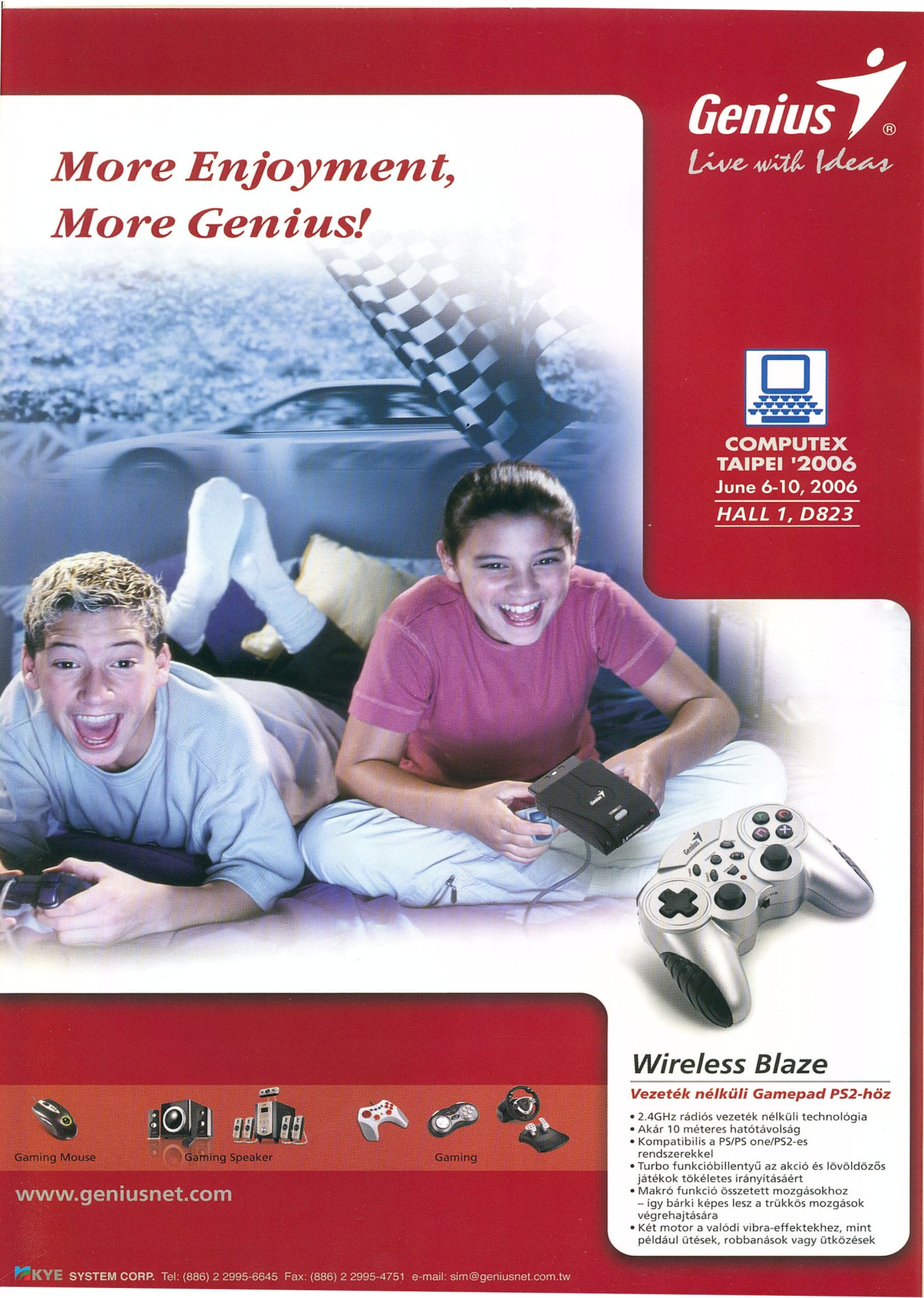
16. oldal

BROTHERS IN ARMS 3
bemutató

ára:
1846 Ft

előfizetve:
1384 Ft

× RISE OF LEGENDS


Genius
Live with Ideas
More Enjoyment,
More Genius!
COMPUTEX
TAIPEI '2006
June 6-10, 2006
HALL 1, D823
Wireless Blaze
Vezeték nélküli Gamepad PS2-höz
• 2.4GHz rádiós vezeték nélküli technológia
• Akár 10 méteres hatótávolság
• Kompatibilis a PS/PS one/PS2-es rendszerekkel
• Turbo funkcióbillentyű az akció és lövöldözős játékok tökéletes irányításáért
• Makró funkció összetett mozgásokhoz – így bárki képes lesz a trükkös mozgások végrehajtására
• Két motor a valódi vibra-effektekhez, mint például ütések, robbanások vagy ütközések
Gaming Mouse
Gaming Speaker
Gaming
www.geniusnet.com
KYE SYSTEM CORP. Tel: (886) 2 2995-6645 Fax: (886) 2 2995-4751 e-mail: sim@geniusnet.com.tw

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8861 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16614 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető: Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben
Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:
Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 8 - 20 óráig
szombat : 10 - 16 óráig

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455
Kuba Ilona ikuba@vogelburda.hu Tel.: 888-3428
Online-referens:
Pái Attila apai@vogelburda.hu Tel.: 888-3491

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág.
Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Nyomás: Révai Nyomda.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

SZIASZTOK!

Ilyenkor júniusban a világ összes játékmagazinja az E3 tapasztalatai alapján próbál meg valami nagy bölcsességet megfogalmazni a játékpiac jövőjével kapcsolatban – természetesen azt a platformot kikiáltva a királynak, amiről az adott újság szól. A PC-s játékok jövőjével kapcsolatban ennek megfelelően most igen sokféle jóslat kering a végső kihalás víziójától a ki tudja hányadik reneszánsz eljöveteléig. Ebbe mi nem nagyon akarunk belemenni, bő 40 oldalas beszámolónkban inkább a kiállítás legjobb PC-s darabjait mutatjuk be; mindenesetre az, hogy ekkora terjedelembe is cipőkanállal kellett belepréselni a legérdekesebb címeket, azt sugallja, hogy szó sincs itt kihalásról... (Különben mi van, ha mondjuk X év múlva kihal a PC mint játékplatform, és valami más gép veszi át a helyét? Semmi különös dráma nincs; az aktuális hardverfejlesztés helyett az új platformra költjük a pénzünket. Átállunk, ahogy anno átálltunk Spectrumról C64-re, arról Amigára, aztán meg PC-re. Értelmes ember magukat a játékokat szereti, a játékokért rajong, nem a dobozért, amiből a játék jön...)

Ha már a játékkiállításoknál tartunk... Lenne valakinek kedve kiruccanni a PC Guru csapatával augusztusban Lipcsébe, a Games Conventionre? Mondjuk a mi költségünkön? Nos, ehhez nincs más dolgod, mint szélsebesen fociszakértővé kiképezned magad, és nyerned a Guru online foci VB tippjátékán, aminek (többek között) ez az egyik fődíja. Irány a pcguru.hu-ra regisztrálni!

Az utóbbi hónapokban a teljes játékainkkal kapcsolatos hírek állandó helyet béreltek ki maguknak az intro utolsó bekezdésében. A hagyomány most sem szakad meg, ezúttal egy apró változásról kell hírt adnom: Lara Croft a két hónappal ezelőtt beharangozott, de mint időközben kiderült, Windows XP alatt nem igazán működő Tomb Raider Chronicles helyett a következő, Angel of Darkness epizódban teszi tiszteletét a következő PC Guru DVD-mellékletén.

Addig is, ahogy eddig:

A Guru legyen veletek! A **PC GURU** team!

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA 2006. JÚLIUS 07-ÉN JELENIK MEG!

52 Rise of Legends

05 AKTUÁLIS

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Hitman 2 Silent Assasin 08 DVD-melléklet

10 BEMUTATÓK

10 E3 összefoglaló

52 ISMERTETŐK

52 Rise of Legends 58 Ghost Recon Advanced Warfighter 64 Heroes of Might & Magic V 70 Guild Wars Factions 74 Sin Episodes Emergence 76 Black & White 2 Battle of Gods 78 Hitman Blood Money 82 Da Vinci Code 84 X-Men: The Official Game 86 Dreamfall végigjátszás

90 ROVATOK

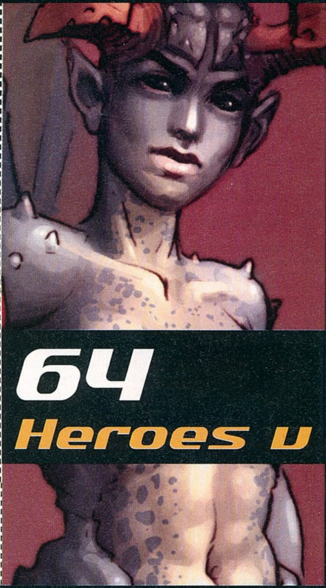
90 Gondolatébresztő 92 Játék mentőöv 94 NosztalGuru 110 Mobil játékok 114 Homok a gépezetben 116 Hardver mentőöv 120 Szoftver mentőöv

96 HARDVER

96 Hardver hírek 102 Gaming egerek tesztje 104 Podcasting 106 Az iPod bűvköre 108 Én a Bot 112 VGA körkép

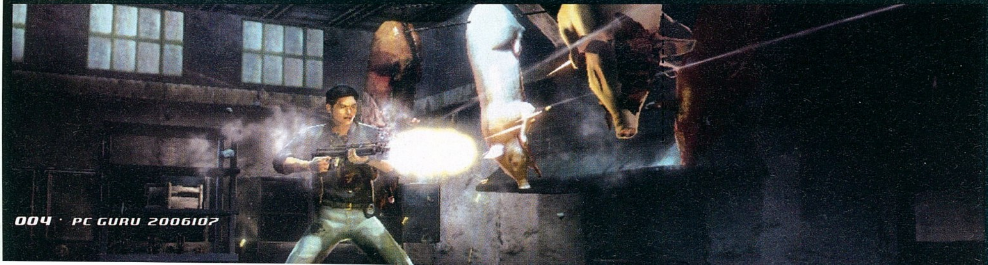
122 KÜLVILÁG

122 Külvilág – Levelezés, film, DVD, zene, könyvek...



64 Heroes V

10 E3 2006 Los Angeles



Véget ért az E3. Kinek mi tetszett a legjobban? Mi a vélemény az idei show-ról?

Gaben

Ez a téma most nem nagyon érdekel srácok...de ha találtok egy leszakadt jobb mellett valahol szóljatok, mert nekem nagyon hiányzik. Ez egy balkezes Guru sok szeretettel tőlem nektek...

Egyébként nagyon várom már a PlayStation 3 megjelenését, mert akkor Grath nekem adja a PS2-jét. Legalábbis ezt mondta. Ezek után meg nem hazudtolhatja meg önmagát; ugye nem, Grath?

Joc

Hardverfronton érdekesnek tűnt a Logitech új G25 kormánya (bővebben olvashattok róla a hírekben), annál is inkább, mert mostanság nem túl sok új PC-s játékvezérlő lát napvilágot. A G25 viszont a már szokásosnak mondható 900 fokos elfordulás mellett két motoros force-feedback rendszerrel, kettő helyett három pedállal, valamint speciális sebességváltóval igyekszik az autóversenyek megszállottjainak kedvében járni.

Hancu

Először siránkozni akartam egy sort az E3 kapcsán, hogy a PC, mint játékplatform mennyire a lejtőn van – de jobban belegondolva, a Spore-tól és a Hellgate-től a Quake Warson és a Crysison át a Supreme Commanderig és a Company of Heroesig bőven van annyi exkluzív címünk (plusz a multiplatformok: Gears of War, Bioshock, Splinter Cell, Brothers in Arms...), hogy ne érezzük haldoklónak a jó öreg PC-t. Aztán a Windows Vista meg a DirectX10 remélhetőleg tényleg olyan vérátömlesztést hoz, mint amiről a Microsoft beszél...

Sasa

Számomra ez volt az eddigi legjobb E3, amin eddig kint voltam! Végre kiderült, mire képes az új Xbox, megnézhettük működés közben a PlayStation 3-at és a hatórás sorban állást trükkösen megkerülve kipróbálhattuk a Nintendo Wii forradalmi kontrollerét. A rengeteg konzolos újdonság mellett persze kijutott a PC-knek is. Will Wright Spore című játéka megmutatta, hogy van még új a Nap alatt, az új Command and Conquer elképesztő látványvilágával, a Crysis pedig a következő generációs konzolokat lepipáló grafikájával és fizikájával vett le minket a lábunkról. Mindezek mellett szomorúan konstatáltuk, hogy a konzolok egyre nagyobb teret nyernek – de reméljük, jövőre minden másképp lesz majd!

Grath

Az idei show remek volt, sokkal jobb, mint mondjuk a tavalyi. Idén volt például Halo 3 videó, ami már önmagában is igazolja állításomat. De ez csak a jéghegy csúcsa: a Mass Effecttől az Assasin's Creeden át az Army of Twoig rengeteg újító szellemű játék volt kint – remélem ezeket valamikor PC-n is kipróbálhatjuk. Nem mintha amúgy nem lenne játszanivaló, engem különösen az RTS-felhozatal nyűgözött le (Warhammer, Supreme Commander, Company of Heroes). Amúgy meg pusztuljon, aki kitalálta, hogy a Shadowrun játékverziója ennyire szánalmasan rossz legyen...!

Ricco

Van véleményem, igaz nem az E3-ról, hanem kedvenc kollegáimról. Ha jól emlékszem az elmúlt hónapban azt firtatták, hogy ki milyen ajándékokat kér és hoz társainak. Nos mondanom sem kell, hogy egyikük sem volt képes hozni még egy lyukas fillért sem nekem, sem a lerokkant Gabennek.

Chris

Tetszett, hogy miközben Sasáék kint „szenvedtek", végre megszereztem az elérhető legjobb tank-felszerelést harcosomnak a WoW-ban. Persze néhanapján azért odaoda pillantottam a felhozatalra, amiből a Supreme Commander okozta a legnagyobb meglepetést: már alig várom, hogy újra Total Annihilation hangulatba kerüljek! Ezen kívül az újabb Mark of Chaos és Hellgate London videókra voltam teljesen ráizgulva, remélem a játékok is hasonlóképp jók lesznek. No és persze Battlefield 2142-t akarok! Most!

Szicília, és a hajam gyönyörű. Szentpétervár, és a hajam még mindig nem kócos...

Hitman 2 SILENT ASSASSIN

fejlesztő > io interactive kiadó > eidos web > www.himan2.com írta · JuliuS

Mit szóltok, mostanában milyen ügyesen válogatjuk a teljes játékokat az aktuálisan megjelenő folytatásokhoz (bár a múltkor Lara néni beiktatott némi késést – apropó, az a projekt is halad, bár kicsit más irányba, mint eredetileg terveztük; részletek a magazin hátsó fertályában...)? A napokban kedvenc kopasz bérgyilkosunk tér vissza a boltok polcaira, hogy néhány véres pénzdarabot lobogtasson nekünk a képernyő túlfeléről, így meghívtuk őt lemezmellékletünkre is, hogy felidézze egyik legjobban sikerült kalandját.

A mai napig népszerű Hitman-sorozat 2000-ben indult világhódító útjára a dán IO Interactive műhelyéből, megteremtve a lopakodós-bérgyilkosos játékok kategóriáját. A 47-es kódnevű kivégző kalandjainak megalkotásánál az utóbbi epizódokban már számos magyar fejlesztő is bábáskodott, ezért is különösen szívet melengető, amikor a folytatások sem okoztak csalódást. A második rész óta eltelt négy év keveset fogott a játékon, még ma is kellemes akciózást ígér, ráadásul az első rész bosszantó hiányosságaival (a bonyolult irányítás, a nehézségi szint állításának kihagyása, és legfőként a mentés teljes mellőzése) már nem kell számolnunk.

KI RENDELT SZÁLLÍTÓT?

A történet ugyan igencsak sablonos, és mellőzi a drámai fordulatokat, mégis képes megalapozni a később a Szállítóban kiteljesedett hangulatot. A szótlan, magányos, kőkemény főhőst mintha egyenesen az említett film központi figuráját alakító Jason Stathamről mintázták volna (vagy fordítva, hiszen a játék korábbi keltezésű). Időben néhány évvel az első rész után járunk, amikor is fő-

info

A negyedik Hitman játék, a Blood Money tesztjét a 78. oldalon találhatod. A grafikát leszámítva a játék nem fejlődött túl sokat...

hősünk a békés mindennapok semmittevésében dagonyázva múlatja az időt, a világtól elbújva, egy szicíliai kolostor rejtekén. Ám a múltja elől csak ideiglenesen tud elbújni – amikor egy barátját elrabolják, igencsak beidegesedik, majd amikor félmillió dollárt követelnek érte, akkor végleg elborítja agyát a vörös köd, és felveszi a kapcsolatot Dianával az Ügynökségtől. Mivel azonban ők sem önzetlen szamaritánusok, mindenféle viszontszívességeket kérnek a segítségért cserébe, így hősünk újra összekaparja felszerelését, kifényesíti fejbőrét, kesztyűt ránt, és újfent nyakába veszi a világot. Utazásaink során eljutunk Oroszországba, Japánba, Indiába és a malajziai Kuala Lumpurba is.

Ezúttal nem a Télapó jár a tetőn, keresve a házba vezető járatot

Bár a pisztoly és a shotgun is ideális gyilkolóeszköz, a stílusos Hitman fojtóhurokkal öl

AZ ÉLET NEM KÖNNYŰ...

...legalábbis az első részben nem volt lehetőségünk könnyíteni – vagy adott esetben nehezíteni – helyzetünkön. A készítők meghallgatták a rajongók kérését, és beépítették a nehézségi szint választásának lehetőségét – igaz, tették ezt a maguk sajátos módján. Ez abban nyilvánul meg, hogy némileg butítják az AI-t, valamint a mentés lehetőségét adják meg számunkra, illetve ennek számát szabályozták. Könnyebb fokozaton hétszer, közepesen háromszor, nehéz szinten pedig egyáltalán nem menthetünk a pályák között, csak a sikeres küldetések végrehajtása után.

A könnyű fokozat használata csak a legújabb, a WoW-on felnőtt generációnak javasolt, aki még életében nem célzott virtuálisan akciójátékban. Az egyébként korrekt, az őröket vezérlő, egymás riasztására képes intelligencia ilyenkor nagyjából az óvodások taktikai szintjére süllyed, és akár Rambo-stílusban, szinte karcolás nélkül végigrongyolhatunk a pályákon. A nehezebb szintek viszont tényleg csak a profiknak készültek, ott már idegesítően ügyesek lesznek az ellenségeink. Itt aztán ember legyen a talpán, aki Silent Assassinként végigloopakodik a pályán, egyetlen lövés nélkül. Akinek sikerül minimális áldozattal (ami a célszemélyt jelenti, és senki mást) megoldani egy adott feladatot, különféle jutalmakra számíthat.

NINDZSÁK ÉS HIGH-TECH

Látvány tekintetében az akkoriban tökéletes grafikára mára szolid nosztalgiával tekinthetünk, de azért még így is messze az élvezeti küszöb felett marad. Ezt leginkább a saját otthonunk környékén érhetjük tetten, a kidolgozás itt a legmagasabb szintű. A környezetbe illeszkedő karakterek kidolgozása, a gördülékeny animációk együttesen harmonikus látványvilágot biztosítanak. A szép mozgást némileg árnyalja, hogy ellenfeleink mintha csak a Kaminó klóngyárából kerültek volna ki, teljesen egy kaptafára készültek, és alig-alig különböznek egymástól, viszont a ragdoll gyönyörűen dolgozik, a hullák élethűen (micsoda képzavar!) esnek össze.

A városok megörökölték valós életbeli jellemzőiket: Szentpéterváron szakad a hó, és az egész város amolyan lepusztultan oroszos, nyomasztó hangulatot áraszt, éles kontraszttal a felső tízezer modern épületeivel szemben. Japánban jó turista módjára a vidéket járjuk, sűrűn útba ejtve a 80-as évek akciófilmjeinek két kötelező elemét: a high-tech cuccokkal felszerelt zsoldosokat és a nindzsákat. Kuala Lumpur ezektől homlokegyenest eltérő, színes, szagos forgatagával kényeztet minket, neonban úszó irodaházak tömkelegével vár ránk, miközben egy szigorúan őrzött épületbe kell behatolnunk, ahol zártláncú videó-megfigyelőrendszer, fémdetektorok, és egymással folyamatos rádiókapcsolatban járőröző biztonságiak keserítik meg életünket.

ZENE FÜLEINKNEK

A képi világot tökéletesen kiegészítő zenéről anno sokat cikkezett a hazai sajtó, lévén ismét magyar vonatkozásra bukkanhattunk: a muzsikát a Budapesti Szimfonikus Zenekar tolta, meglepően jó minőségben (mármint a világnak volt meglepi, mi tudtuk, hogy nemzetünk ebben is jó). A hangok a stílus sajátosságaiból következően egy bérgyilkosnak igencsak kifinomult hallással kell rendelkeznie – szintén nagyon profin szólnak, a puffanások, lépések, a fegyverek kattanásai és lövései mind-mind autentikusan szólnak. Ráadásul a főszereplőket leszámítva minden nép a saját nyelvén szólal meg, ami még manapság sem túl gyakori, nemhogy 2002-ben.

Viszonylagos rövidsége ellenére igazán élvezetes játék volt a Hitman 2, a saját idejében a sorozat talán eddigi legjobb darabja. Ezt a címet a Blood Money remélhetőleg elbitorolja tőle (pár oldallal hátrébb az is kiderül).

DVD tartalom

Túl vagyunk az idei E3 kiállításon is. Szerkesztőségünk nagyja rengeteg tapasztalattal hagyta maga mögött a show-t, bár nekik nem volt olyan szerencséjük, mint most amilyenben ti részesülhettek. Ugyanis a kiállításon bemutatott videókból összeállítottunk számotokra egy közel 4 gigás csomagot DVD mellékletünkön, amelyben, több órányi, összesen 86 darab filmet találhattok a legkivételesebb alkotásokról. Ezen kívül lemezünkről érdemes lesz még feltelepítenetek pár demót is, hiszen többek közt felkerült a Titan Quest és a Ghost Recon legújabb részének bemutatója is, melyeket mindenképp látnotok kell!

demo no. 1.

Pacific STORM

Az orosz Buka fejlesztőitől kerül hamarosan a piacra ez a második világháború csendes-óceáni ütközeteit feldolgozó stratégai játék. A korongunkon fellelhető demó megismerkedtet az elsőre talán kicsit átláthatatlannak tűnő kezelőfelülettel, majd feleleveníti mindazt, amit a Pearl Harbori és a Leyte Öböl-beli csatákról tudunk. Ezen kívül a csomagban találhatunk még pár többszereplős térképet is.

Kurzormozgató nyilak – Kamera mozgatása
Egér középső gomb – Kamera szabad mozgatása
[/] – Sebesség csökkentése / növelése
Szóköz – Pillanat állj
A – A képernyőn lévő összes egység kiválasztása
U – Kiválasztott egység irányítása
F5 / F9 – Gyors mentés / töltés

demo no. 2.

Ghost Recon: ADVANCED WARFIGHTER

A hatalmas sikerű Ghost Recon sorozat legújabb része végre megérkezett PC-re is! A játék igen jóra sikeredett, melyről most a demónak köszönhetően Ti is megbizonyosodhattok. A kipróbálható változatban két küldetésben kerülnek szellemharcosaink bevetésre, melyeket helyi hálózaton, haverokkal összeülve is megpróbálhattok teljesíteni. A látványos grafika természetesen erős gépet igényel, ezért indítás előtt mindenképp vessetek pár pillantást az ajánlott konfigurációra.

(Figyelem! A játék indítása előtt mindenképp konfiguráljátok be az akciógombokat, mivel azok alapból nincsenek beállítva.)

W, A, S, D – Karakter mozgatása
`,1,2,3 – Csapattagok kijelölése
TAB – Taktikai térkép
Control – Lehasalás
Q / E – Balra / Jobbra kihajolás
F – Fegyverek listája
Z – Tüzelési mód megváltoztatása

demo no. 3.

Titan QUEST

Sajnos akármennyire is igyekeznénk, képtelenek lennénk nem összehasonlítani a THQ gondozásában hamarosan megjelenő Titan Quest című játékot a Blizzard Diablo 2-jével. Bár a hasonlóság egyértelmű, a látványos grafika és a görög mitológia köré épített játékmenet megérdemli, hogy dicsérő jelzők tömkelegével lássuk el a Titan Questet. A DVD-re felkerült demó változatban teljesíthetjük az első két küldetést, illetve jó néhány mellékszálat is felgöngyölíthetünk hősünkkel.

(Magyar Windows alatt előfordulhat pár grafikai hiba, ezek kiküszöböléséhez olvasd el a demó mellett található „olvass_el!.txt" fájlt)

1-9 – Képességek használta a tálcáról
R / E – Életerő / Energia ital elfogyasztása
W – Fegyver cseréje
C / I – Karakter leltár
S – Képességek
Alt – A földön lévő tárgyak megjelenítése
M - Térkép

Share WARE

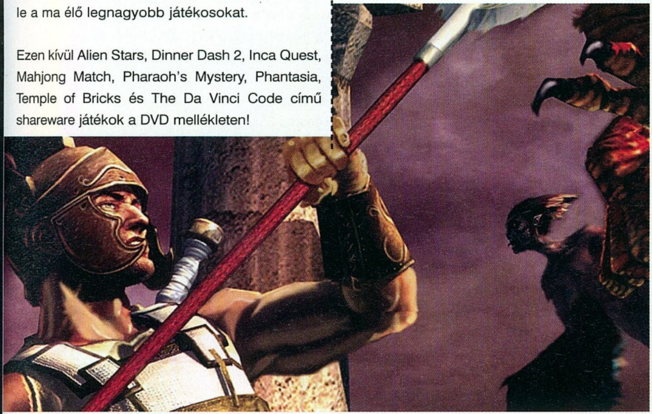
Poker Superstars 2

Aki nézegeti mostanában a sportcsatornákat, az felfigyelhetett egy aránylag friss televíziós sportágra. A pókerről van szó, aminek a két lappal játszott Texas Hold'em válfaja meghódította az internetet és a világversenyeket egyaránt. Ennek izgalmait hozza el nekünk ez a program, ahol virtuális dollárokat kockáztatva gyűrhetjük le a ma élő legnagyobb játékosokat.

Ezen kívül Alien Stars, Dinner Dash 2, Inca Quest, Mahjong Match, Pharaoh's Mystery, Phantasia, Temple of Bricks és The Da Vinci Code című shareware játékok a DVD mellékleten!

Turkáló

Gondjaid vannak egy játék indításával? Nincs kép vagy hang a játék alatt? Mielőtt végkép elkeserednél, bizonyosodj meg arról, hogy a legújabb DirectX 9.0c és a legfrissebb meghajtó szoftverek telepítve vannak-e gépeden, melyeket mint mindig, most is megtalálsz DVD mellékletünk Turkáló rovatában! Legújabb Ati Catalyst 6.4, Nvidia 84.21 és áprilisi frissítéseket tartalmazó DirectX-t találhatsz ott.



KILLING SPREE!

7th Serpent (Max Payne 2)
HSP 06 vol 2. (FIFA 2006)

A HUNGARIAN SUPER PATCH 06 az EA Sports FIFA 06 játékához kiadott kiegészítő, mely a következőket tartalmazza:

- A Borsodi Liga összes csapatának hazai és idegenbeli mezeit.
- Megvehető harmadik mezt, valamint kapus mezeket.
- Valós zászló- és reklámtábla-grafikákat.
- Menü grafikákat, címerekkel, hátterekkel.
- Új cipőket és labdákat.
- Egyedi arcokat sok játékoshoz.
- A Borsodi Liga korrekt játékoskereteit, átigazolásokkal együtt a 2005/2006-os szezon tavaszi felállásainak megfelelően.
- Magyar szurkolói hangokat.
- A „Legendás" játékszint (5. erősség) aktiválását.

Rovatok

Stratégia

A stratégiai játék-kategória gyökerei mélyre nyúlnak, azóta rengeteget alakult, formálódott és mára az egyik legkedveltebb stílussá nőtte ki magát. Kevés olyan izgalmas, pörgős, gyors reflexeket és egyúttal olyan sok döntéshozatalt igénylő műfaj van, mint az RTS-eké. Játszódjon az múltban vagy jövőben, csataterén dübörögjenek tankok vagy vágtázzon lovasság, újonnan indult rovatunkban mindent megtalálhatnak maguknak a téma kedvelői.

Ezen kívül Action!, Diablo 2, Focivilág, GTA, Jedi Academy, Mafia, Magyarítások, Photoshop, Repülőgép-szimulátorok, Star Wars, Unreal Tournament és Warcraft rovatok a DVD mellékleten!

DVD TARTALOM

Játékdemók: Evolution GT / Ghost Recon: Advanced Warfighter / Over the Hedge / Pacific Storm / Rush for Berlin / Titan Quest

Animációk: Age of Conan / Alan Wake / Alone in the Dark 5 / Age of Empires 3: The War Chiefs / Armed Assault / Auto Assault / Battlefield 2 / Battlestations: Midway / Broken Sword 4 / Brothers in Arms: Hell's Highway / Command & Conquer: Tiberium Wars / Call of Duty 3 / Company of Heroes / Crysis / Dark Messiah of Might & Magic / Darkstar One / Dungeon Runners / El Matador / Elveon / Enemy Territory: Quake Wars / Eve Online / F.E.A.R.: Extraction Point / Flatout 2 / Flight Simulator X / Freestyle Street Basketball / Fury / Ghost Recon: Advanced Warfighter / Gothic 3 / GTR 2 / Hellgate London / Indiana Jones / Lego Star Wars 2 / Lord of the Rings: Shadows of Angmar / Medal of Honor: Airborne / Medieval: Total War 2 / Neverwinter Nights 2 / Paradise / Paraworld / Pirates of the Burning Sea / Prey / Project Offset / Sam & Max 2 / Shadowrun / Ship Simulator 2006 / Sid Meier's: Railroad! / Splinter Cell: Double Agent / Spore / Star Trek: Legacy / Strangehold / Stranger / Supreme Commander / Wars: Empire at War - F.o.C. / Test Drive: Unlimited / The Movies: Stunts and Effect / The Ship / The Witcher / Titan Quest / Tortuga / UFO Afterlight / Unreal Tournament 2007 / War Front / Warhammer 40k: Dark Crusade / Warhammer: Mark of Chaos / Warhammer Online / World of Warcraft: Burning Crusade / World of Warcraft: Naxxramas

Javítások: Blazing Angels v1.01 / Blitzkrieg 2 v1.05 / Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.06 / Quake 4 v1.2 / Spellforce v1.2 / Star Wars: Empire at War v1.04

Mozielőzetesek magyar felirattal: Disctrict B13 / Fast and Furious: Tokyo Drift / Lady in Water / Miami Vice / The Omen / The Proposition

Shareware játékok: Poker Superstars 2 / Alien Stars / Dinner Dash 2 / Inca Quest / Mahjong Match / Pharaoh's Mystery / Phantasia / Temple of Bricks / The Da Vinci Code

Állandó rovataink: Action! / Stratégia (új!) / Diablo 2 / Focivilág / GTA / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft

Háttérképek: Crysis (2db) / Formula One 06 (2db) / Hellgate: London (2db) / Medieval Total War 2 / Rainbow Six Vegas / Rise of Legends (2db) / Hitman: Blood Money (6db)

Extrák: Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2800 játékhoz)

Killing Spree: HSP vol. 2 (FIFA 2006 kiegészítés magyar csapatokkal)

Képek a kukkolóban: Armed Assault / Battlefield 2142 / Bioshock / Brothers in Arms: Hell's Highway / Burn / Caesar IV / Cryostasis: Sleep of Reason / Crysis / Dungeon Siege II: Broken World / Earache Extreme Metal Racing / FlatOut 2 / Neverwinter Nights 2 / SiN Episodes / Test Drive Unlimited / The Movies: Stunts & Effects / The Sacred Rings: Aura 2 / Unreal Tournament 2007 / World of Warcraft: the Burning Crusade

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.1 és iTunes / DivX 6.2 és Xvid 1.1 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.4 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Anitvirus / Norton Antivirus frissítés (2006.05.22) / BitDefender 8.0 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 4.0b / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.21 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 6.4 és Nvidia Detonator 84.21 / Logitech SetPoint v2.47 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.54a / AdAware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.15 / Google Earth / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v5.02 / Windows Defender / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot v1.4 / SkyPe v2.0.0.94 / HyperSnap DX v6.01.02 Magyar / SnagIt v8.0 / ACDSee 8 / IrfanView v3.98 Magyar / Fraps v2.7.2 / Everest Home Edition 2.2.0 / PowerStrip v3.63 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2006 / WinRar 3.51 Magyar / WinZip 10.0 / katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

LOS ANGELES, California
2006.05 GAMESHOW

Szokásos találkozási helyünkön, az EA hatalmas standja előtt várakozunk Hancura, akinek mostanában kellene visszaérnie a Bill Roper által tartott Hellgate bemutatóról. Amíg megérkezik, végignézhetjük, ahogy Will Wright a Nintendo két nagyágyúját, Shigeru Miyamotót és Satoru Iwatát köszönti és invitálja be egy privát Spore-előadásra, no meg azt, ahogy Tony Hawk és néhány cimborája az Activision által becipelt félcsőben ugrándozik. Hancu végre megérkezik, így indulhatunk a most következő Tim Sweeney találkozóra. A hatalmas kiállítóteremből kiérve ránk köszön Cevat Yerli CryTek-főnök, az ebédlőben egy csomó Blizzard-arc zöld egyenpólóban eszeget, mellettük pedig megfáradt hostess-lánykák csapnak alma-lakomát. A másik terembe átvezető folyosón Peter Moore Xbox-főnök siet hatalmas sleppjével valami megbeszélésre, plusz újra látjuk azt az elkeseredett Witcher-fejlesztőt, aki minden arrajárót próbál berángatni a játék bemutatójára. Végül odaérünk a Midway-stand mellé, ahol Tim ugyanabban az Unreal-pólóban vár minket, mint tavaly. Úgy tűnik felismer minket, úgyhogy kezdődhet az igencsak vidám interjú...

Ez az E3 lényege. Találkozni az általunk imádott játékok készítőivel, elbeszélgetni velük folytatásokról és új ötletekről, hogy láthatjuk a következő egy év nagyágyúit. Összeállításunkban ezekből minél többet megpróbáltunk nektek átadni, fogadjátok sok szeretettel.

LOS ANGELES

BIOSHOCK

E3 LOS ANGELES, California 2006.05 GAMESHOW

fejlesztő > Irrational kiadó > 2K Games megjelenés > 2007. I. negyedév

Igyekezzünk nem megijeszteni a kislányt, mert termetes védelmezője nem packázik sokat...

Az egyetlen negatív dolog a Bioshockkal kapcsolatban, hogy szép csöndben elhalasztották 2007 elejére a megjelenést. Minden másban abszolút beváltotta a hozzá fűzött reményeket, és kétségtelenül a show egyik legjobb játéka volt! Az idei E3-ra jellemző szokások szerint ugyan személyesen sajnos nem próbálhattuk ki a Bioshockot sem, viszont egy rendkívül hangulatos, húszperces prezentációt nézhettünk végig, a játék vezető programozójának és rendezőjének tolmácsolásában.

Mindenféle narráció és a háttérsztori ismertetése nélkül kezdtek bele az előadásba – akit ez is érdekel, lapozza fel előzetesünket két számmal korábbról – így derék karakterünkkel a víz alatti őrült város egy elhagyott pontján indultunk, alig néhány lőszerrel, teljesen eltévedve. A közelből csattogás hallatszott, majd megpillantottuk az egyik hatalmas őrző fémpáncélba burkolt testét. A monstrum odament egy csatornához – az ebből folyó víz megtört a testén és szétspriccelt róla – kinyitotta az efelett levő rejtett ajtót, és kiemelt egy kislányt. Ezután nekiálltak hullákat keresni, hiszen abból lehet kivonni a mindennél fontosabb anyagot, az Adamot (ez egyébként elég undorítóan zajlik, a kislány belevágja méretes fecskendőjét a hullába, kiszipolyoz valamit, majd jóízűen csámcsogva bekebelezi...); eközben túl közel mentünk hozzájuk, mire a kislány visítozva védelmezője mögé menekült és a lábai közül nézett ránk hisztérikusan zokogva.

A hullák kifosztása a túlélés egyik legfontosabb biztosítéka

Persze nem támadtuk meg őket, inkább nekiálltunk felderíteni a vidéket – hol egy, a gyönyörű vízeffektet prezentáló elázott budiban kutattunk bármi használható dolog után, máshol egy még működő biztonsági kamerát próbáltunk meg (sikertelenül) kicselezni, oszladozó hullákat fosztogattunk, kicsivel később pedig egy láncos kampókkal harcoló, olykor a falon mászó némbert fektettünk kétvállra. Az egész játékot áthatja a kétségbeesés, a magány és az elkeseredettség érzése, elképesztő, hogy ezt az E3 forgatagában is át tudták adni! Nem véletlen, hogy sokan a show legjobbjának választották.

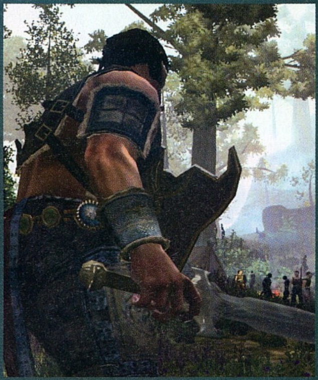
AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

fejlesztő > *Funcom* kiadó > *Funcom* megjelenés > *2007. I. negyedév*

A körülbelül hárommillió, fejlesztés alatt álló online szerepjáték közül leginkább az Age of Conan lelkesített be minket. Ennek főként az az oka, hogy a rengeteg tucatjáték közül ez van legjobban felvértezve újdonságokkal – a fejlődés, a harc, a városok kezelése, a sötét, véres, komor hangulat mind-mind egyedinek ígérkezik. A játékot egyedül kezdjük, egy (nemünktől függően rabszolgákat avagy háremhölgyeket szállító) hajón, és amíg el nem jutunk a huszadik szintig, nem is fogunk más játékosokkal összefutni. Ekkor válthatunk kasztot (négy alapfoglalkozás van, ezekből lehet specializálódni 20. és 40. szinten), és mehetünk ki a nagyvilágba, ahol az Aquilónia trónját épp visszafoglaló Conannak fogunk segíteni. A harc teljesen valós időben, ikonok, automatizálás nélkül zajlik: az egérrel (vagy ahogy a játékot bemutató producer is csinálta, egy kontroller analóg karjával) kell suhogtatnunk, és annak mozgását követi kardunk, vagy épp buzogányunk. Lehet lóháton is küzdeni, itt is pontosan kell a támadást időzíteni, és annál nagyobb sebzésszorzót kapunk, minél gyorsabban vágtatunk. Mégis, talán a városok alapítása ígérkezik a legnagyobb mókának – erre csak a legnagyobb klánoknak, és nekik is csak összefogva

A békés kép ne tévesszen meg senkit, az Age of Conan az eddigi legvéresebb online RPG lesz

lesz lehetősége, és csak előre megszabott helyeken lesz rá mód. Az alapítástól számítva két hét kell a település megépüléséhez, addig tulajdonképpen egyetlen részeg martalóc is fel tudja prédálni, ezért folyamatosan kell őriznünk. Ha megépült, neki is kezdhetünk a fejlesztésnek: a piactól kezdve a barakkokig mindent megvásárolhatunk. A gond csak az lehet, hogy a szörnyek és humán ellenfelek is képesek városokat, fészkeket építeni, ezek ellen több száz fős, a stratéga kaszt legjobbjai által vezetett, ostromfegyverekkel megtűzdelt csatákban mérkőzhetünk meg.



CMR '07

fejlesztő > *Codemasters*
kiadó > *Codemasters*
megjelenés > *2007*

A rövidítés a Colin McRae Rallyra utal, melynek következő része valamikor jövőre fog megjelenni. Az E3-on igazából csak egy igen rövidke kedvcsináló videó és egyetlen, igen látványos kép erejéig volt kint, és a fejlesztőktől szerzett összes hivatalos információnk kimerül annyiban, hogy „hidd el, baromi jó lesz!". Természetesen továbbra is a hivatalos autókra, pilótákra és pályákra számíthatunk, és állítólag online téren is beleerősítenek.

E3 LOS ANGELES, California 2006.05 GAMESHOW

TOP 5+1 HANCU

1. Spore
2. Bioshock
3. Gears of War
4. World of Warcraft Burning Crusade
5. Assasin's Creed

+1 Crysis

ENEMY TERRITORY™ QUAKE WARS

fejlesztő > *Splash Damage* kiadó > *Activision* megjelenés > *Majd ha kész lesz*

A fair play olyan luxus, amit háborúban nem engedhetünk meg magunknak

Első pillantásra a Quake Wars kisebbfajta csalódást okozott – nyoma sem volt a képeken látott abszolút realisztikus árnyékolásnak, HDR-effekteknek. Majdnem kétségbe is estünk, hogy itt bizony alapos átverésnek lettünk áldozatai, de szerencsére a játékot bemutató producer megnyugtatott minket – minimum-közeli beállításokkal fut a játék, azért néz ki szegényesen. Ezt persze csak akkor hittük el, amikor az egyik, a hálózatról leválasztott gépen megmutatta, hogy azért lesz itt effektorgia – az mondjuk már más kérdés, hogy ezek után igencsak kíváncsiak leszünk a gépigényre…

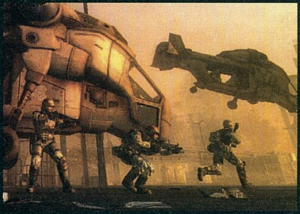
info

Az id hivatalosan nem volt jelen a kiállításon, így aztán nem tudni, hogy ők min dolgoznak már két éve. Talán a QuakeConon ez is ki fog derülni...

Ahogy azt előzetesünkben korábban is olvashattátok, a Quake Wars egy kizárólag multiplayerre épülő (még botok elleni egyjátékos-mód sem lesz) FPS, ahol a stratégiázásnak hatalmas szerepe van. Főként azért, mert minden pálya teljesen egyedi feladatokat kínál, nyoma sincs a zászlófoglalgatásnak. Egy 24-fős ütközetben vehettünk részt, méghozzá az izgalmasabb, támadó szerepben (ezen a pályán legalábbis ez volt a sokkal izgalmasabb), vagyis az embereket irányítva. A feladatunk akár egy mondattal is összefoglalható: fel kellett robbantanunk egy strogg gyárat.

A valóságban ez persze nem ilyen egyszerű, először át kellett vergődnünk valahogy egy lerombolt hídon, aztán ezen keresztül el kellett juttatnunk egy rakétalövő gépezetet egy kijelölt helyre. Ez még mindig nem elég, hiszen a gyárat egy erőpajzs védi, azt a kommandósoknak kell kiiktatnia, így végre lerobbanthatjuk a gyárat a föld színéről – és ekkor jön az utolsó lépés, a katonáknak be kell hatolni a föld alá, és alá kell aknázni a gyár alatt levő központi helyet. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a meglehetősen kaotikus Battlefield-küzdelmek helyett itt mindig egy viszonylag szűk helyen zajlik a küzdelem – abszolút nincs értelme egyedül kommandózni, hiszen mindig meg van adva, hogy hol van ránk igazán szükség.

Először a híd mellett küzdöttünk – a mérnök kasztú játékosok fáradtságos munkával állították helyre a lerombolt átjárót, míg Sasa közkatonaként védte őket, én pedig az elesetteket támasztottam fel. Itt viszonylag könnyen sikerült átvergődnünk, de amikor egy



alagúton kellett átvezetnünk a hatalmas járművet, a stroggok alaposan megtalálták minket, majdnem fel is robbantották járművünket. Végül a mérnök kasztra váltva, és a gépet javítva sikerült elvergődnünk a célállomásig, de a végső győzelmet nem sikerült megszereznünk: az erőpajzsot ugyan még sikerült hatástalanítani, de a végső robbantást nem sikerült beindítani.

Ettől függetlenül is remekül szórakoztunk, főleg, amikor rájöttünk, hogy miként lehet járműveket és rögzített gépágyúkat rendelni a bázisról. A Quake Wars leginkább a korábbi Unreal Tournamentek rengeteg stratégiával és eltérő kasztokkal felruházott Assault módjára hasonlít, ami igencsak jó pont a szemünkben. Az E3-on látottakból egyelőre úgy tűnik, hogy akinek a taktikus, tényleg a csapatjátékra, együttműködésre épülő küzdelem jön be, annak a Quake Warsnál nem lesz jobb választása. Fontos kérdés persze, hogy mikor – erre a kérdésre azt a választ kaptuk, hogy „megpróbáljuk idén kihozni, de maradjunk abban, hogy majd ha kész lesz”.

ALAN WAKE

fejl. > *Remedy* kiadó > *Microsoft* megj. > *2007*

A Remedy fejlesztői már előre közölték velünk, hogy bármennyire is szeretnek minket – tavaly igencsak összehaverkodtunk velük –, idén nem tudják megmutatni az Alan Wake-et; méghozzá azért nem, mert az nem is lesz kint a show-n. Egy jelentős bejelentést azért ígértek, és ezt a Microsoft sajtókonferencián meg is kaptuk: a játék kiadója a MS lesz, a célplatform pedig Xbox 360 és Windows Vista. Emellett kaptunk egy rövidke, túl sok infót nem tartalmazó videót, melyet a DVD-nken is megtaláltok.

STRANGLEHOLD

fejlesztő > *Midway* kiadó > *Midway*
megjelenés > *2006. IV. negyedév*

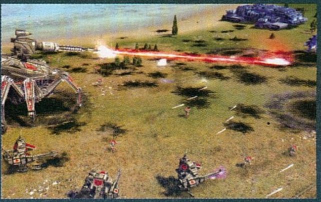
Két számmal ezelőtt olvashattátok előzetesünket a Strangleholdról, és ahhoz túl sok újat nem tudunk hozzátenni. Hacsak annyit nem, hogy minden, amit ott leírtunk, igaz – ez egy 100%-os akciójáték lesz, akrobatikus mozdulatokkal és eszelős pusztítással. Egy-egy gránát vagy rakéta egész oszlopokat dönt ki, a robbanások nyomán darabokra szakadnak az asztalok és székek, ezer irányba repülnek a szekrényekről, falakról leszakadó darabkák. Külön gombnyomás nélkül kezdhetünk látványos mozdulatokba (korláton futkározás, csilláron lengedezés, bárkocsi meglovaglása), és elég pusztítás után még időlassításba is kezdhetünk. A fejlesztők ugyan nem mutatták meg, de továbbra is ígérnek járműveket és multiplayer küzdelmeket – de ezek nélkül is rendkívül szórakoztató volt a különteremben bemutatott program.

Eszeveszett dühünk elől még a fagyasztott sertések sem menekülhetnek

SUPREME COMMANDER

fejlesztő > *Gas Powered Games* kiadó > *THQ* megjelenés > *2007. I. negyedév*

Az első pillanatban a képernyő egy „normális" RTS-t mutatott: egy kis bázist, barakkal és energiát termelő épületekkel; néhány gyalogos egységgel, pár tankkal. Ez volt a beetetés! A következő pillanatban a játékot bemutató producer egyet tekert az egérgörgőn, mire a kamera kizoomolt: először egy tó tűnt fel, ahol vagy 50 hajó és tengeralattjáró irtotta egymást, aztán egy lángoló erdő, melynek közepén tízméteres tankok törpültek el az óriási lépegetők között – még egy gördítés, és az egységek helyett már csak ikonokat láttunk, és feltárult előttünk a Supreme Commander legkisebb, alig 400 négyzetkilométeres pályája, ahol megtervezhettük a hadműveleteket. A Supreme Commander ugyanis nem csatákról szól, hanem egész háborúkról – és ez hatalmas eltérés szinte minden más bemutatott stratégiai játékhoz képest. A Gas Powered ráadásul nem is csak az



arányokat tekintve igyekszik újítani, de a játékmenetbe is rengeteg eredeti dolgot tesznek – szabadon elhelyezhető kezelőfelületet, egyesített támadásokat (a térkép eltérő részein levő egységeknek adott támadásparancsot azok együtt, a leglassabban odaérőhöz igazodva fogják teljesíteni), automata bázisépítéseket és szállítójárműveket.

A látvány egészen elképesztő, bár ez a képekről sajnos nem mindig jön le – mozgásban viszont egészen elképesztő, amit összehoztak a fejlesztők; egyszerre akár több ezer egység csaphat össze, közben szállítórepülők hozzák az utánpótlást a hátországból, bombázók avatkoznak fel a küzdelembe, a találatok, felrobbanó egységek nyomán hatalmas kráterek születnek a talajban – fantasztikus! Az viszont nem, hogy a bemutatóval együtt azt is bejelentették, hogy a játékot jövő tavaszra halasztják...

ELVEON

fejlesztő > *10Tacle Slovakia*
kiadó > *10Tacle*
megj. > *2007. III. negyedév*

Már az első képek megérkezése óta lelkesedtem az Elveonért, így aztán a sok nagynevű játék megtekintése közepette erre is sort kerítettem. Ezt nem is bántam meg, a program nagyon ígéretes – annak ellenére, hogy még elképesztően sokat kell rá várnunk. A rövidke grafikai bemutató után (random időjárás, napszakváltások, hatalmas kastélyok) a harcrendszerre került át a hangsúly, és bizony a Rune és a Blade of Darkness óta nem láttam ilyen szép kaszabolást PC-n! Négyféle fegyverünk lesz – tőr, pallos, kéthegyű dárda, íj – melyek között egy szemvillanás alatt váltogathatunk, így kombóink, speciális mozdulataink még látványosabbak lehetnek. Habkönnyű RPG-elemek jelennek meg abban, hogy a gyűjtött tapasztalati pontjainkat e négy fegyverben való jártasságunk fejlesztésére használhatjuk, új suhintásokat, ugrándozós döféseket elsajátítva. Még bármi lehet belőle, de mindenféleképpen ígéretes játékról van szó.

A játék rendkívül látványos volt, reméljük a többi részével sem lesz gond

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

fejlesztő > **Gearbox** kiadó > **Ubisoft** megjelenés > **2007. I. negyedév**

Az idei E3 egyik legszebb játéka a Crysis mellett a Brothers in Arms Hell's Highway volt. Az Unreal-motorral életre keltett környezet majdnem fotorealisztikusra sikeredett. A nagyszerűen kidolgozott karaktermodellek, a valósághűen felépített városok a leheletfinom mozgások minden képzeletet felülmúltak, a kérdés csak az maradt, hogy a gearboxos fiúk képesek lesznek-e a grafikai tuning mellett játékmenetbeli újdonságokat is felvonultatniuk. A választ a Ubisoft standján felállított Brothers in Arms sátor zárt ajtók mögött tartott bemutatója adta meg.

INTERAKTÍV FILM

Az E3-on bemutatott játékok nagy részén egyértelműen látszott, hogy a készítők mindent el szeretnének követni azért, hogy a képernyőn látottakat teljesen átélhesse a játékos. A hatás kedvéért a készítők egyre gyakrabban nyúlnak filmes eszközökhöz: CNN tudósításokban látható kameramozgásokat alkalmaznak, a fontosabb történésekkor külső nézőpontba váltva gondosan megkomponált jelenetsorokkal kápráztatnak el, a szerzett sérülések következményeit pedig megpróbálják a lehető legélethűbben visszaadni. Nincs ez másképp a Brothers in Arms harmadik részével sem. A nyitó képsorokban egy elhagyott házban megismerkedhetünk osztagunkkal, akik között sok, az előző epizódokból ismert arcot fedezhetünk fel. A képek nyugodtak, a készítők hagynak belefeledkezni a döbbenetes képi világba. A cigarettázó főhős által kifújt füstben megtörik a napfény, a tereptárgyakon és a játékosokon dinamikus önárnyékolás látható, a romos épület leamortizáltan is jobban van berendezve és több tereptárgy található benne, mint a F.E.A.R. első három pályáján összesen. A szinkronhangok zseniálisak, az arcmimika példaértékű.

Ez a meghitt nyugalom azonban pillanatok alatt eloszlik. A csendet süvítő töltények becsapódása töri meg, majd egy becsapódó gránát után már légnyomástól sújtva a földön találjuk magunkat. A karunk vérzik, a detonáció hatására betört ablaküveg szilánkjai állnak ki alkarunkból. Azonnal a szanitéchez igyekszünk, aki pillanatok alatt ellátja a sebeinket. Ettől a pillanattól kezdve a teljes kontroll a miénk. A Brothers in Arms hagyományaihoz híven adhatjuk ki az utasításainkat, küldhetjük előre az egységeinket és kérhetünk fedezőtüzet tőlük.

Minden a réginek látszik, ám mégis minden új. Csapatunk tagjai immáron – ha akarjuk – a legrövidebb utat választják a célig, így a gyors haladás érdekében könnyedén szökkennek át az alacsonyabb kerítéseken, vagy ledőlt falakon. Természetesen ugyanezt mi is megtehetjük, sőt ha kedvünk tartja, simán lehasalhatunk és bekúszhatunk egy kiégett autó alá, ahonnan észrevétlenül hátba támadhatjuk ellenfeleinket.

A küldetés előrehaladtával folyamatosan sokkoló filmes jelenetekkel és látványos átvezető mozikkal találkozhatunk. A tank kilövésére kiadott utasításunk után látjuk amint a páncélöklös újonc kitámasztott lábbal tüzelőpozícióba áll és várja segítőjét, aki szakszerűen betölti a páncélökölbe a lőszert majd a tüzér sisakjára ütve jelzi, hogy feladatát befejezte. A kilőtt rakéta aztán pontosan betalál, de a megszokottaktól eltérően ekkor is egy sokkal súlyosabb, a háború hangulatát maximálisan visszaadó jelenetsor következik. A becsapódott gránát okozta detonáció ugyanis nem csak a tankban, hanem a körülötte lévő tárgyakban is károkat okoz. A külső kameraállásból végignézhető képkockákon látjuk, ahogy a fizika törvényszerűségeinek engedelmeskedve leomlik a ház kéménye, és kisebb-nagyobb darabokban az aszfaltra zuhan. Ezek a törmelékek nem csak látványelemként funkcionálnak, hanem dinamikus fedezékként is felhasználhatók, ugyanis ezek mögé ugyanúgy bebújhatunk és hozzálapulhatunk mint a statikus, eleve fedezéknek tervezett falakhoz. Így az is előfordulhat, hogy egy folyamatosan tűz alatt tartott utcán csak úgy tudunk keresztül rohanni, ha nem az ellenségre, hanem a szemközti betonkerítés falára célzunk, majd megvárjuk, amíg ledől és az útszakaszra hullott kődarabok fedezékét kihasználva szaladunk át a túloldalra.

OKOSSÁG

A megváltozott környezet kifinomultabb mesterséges intelligenciát követel. A demóverzióban annak ellenére, hogy a játék még kö-

TOP 5+1 SASA

1. GEARS OF WAR
2. MASS EFFECT
3. CRYSIS
4. ASSASIN'S CREED
5. BIOSHOCK

+1 SPORE

Filmszerű jelenetekben ezúttal nem lesz hiány

Itt a bizonyíték, hogy az Unreal 3.0 motor nem csak sci-fi környezetet és űrgárdistákat képes megjeleníteni

„A képek láttán talán nehéz elhinni, de a Hell's Highway leglenyűgözőbb része nem a grafikája, hanem rengeteget javult, izgalmas játékmenete!"

sincs a befejezéshez nagyszerűen működött az AI. Társaink mindig fedezték egymást, sőt egy-egy ostobán kiadott parancs után gyakran meghátráltak és a kialakult helyzetnek megfelelően mentették az életüket. A játékot bemutató producer egy ízben arra kérte az osztagot, hogy rohanjon át két ház között. A katonák elindultak a túloldalra, amikor észrevették, hogy az útvonalat egy géppuskafészek keresztezi. A négytagú csapat első két tagja átért, de a hátsó kettő úgy látta jobbnak, ha visszafordul és a kiinduló pontban bújik fedezékbe – nekünk meg ki kell találni, hogy ezt a problémát hogyan oldjuk meg. Ugyanez a kifinomult mesterséges intelligencia jellemzi az ellenfél alakulatait is. Mindig megpróbálják az adott helyzetet a lehető legokosabban kihasználni, és ha vert helyzetbe kerülnek, inkább megadják magukat, minthogy a biztos halált válasszák – igaz, a demózó srác fittyet hányva a genfi konvencióra, legéppuskázta a feltett kezű németeket…

A Brothers in Arms harmadik része elképesztően jónak ígérkezik. A teljesen lecserélt grafikus motor nagyszerűen muzsikál, a mesterséges intelligencia kitűnően végzi a dolgát, a mozis képsorok miatt a játék olyan közel hozza a háború nyomasztó hangulatát amilyen közel csak lehet, a dinamikus fedezékek, a néha szereplő harmadik osztag és az új mozdulatsorok bevezetésével a játékmenet sokkal változatosabb, taktikusabb lett. Nincs mit tenni, ismét meg kell hajolni a Ubisoft és a Gearbox előtt, akik idén is az egyik legjobb játékkal rukkoltak elő!

BATTLEFIELD 2142

fejlesztő > *Digital Illusions* kiadó > *Electronic Arts* megjelenés > *2006. IV. negyedév*

Az új Battlefieldről már olvashattatok a PC Guruban. Az előzetes információk alapján egy továbbra is igen jó csapatalapú FPS-nek tűnt, egyedüli problémánk csak a mára már kicsit kopottasnak tűnő grafikus motorjával volt. Az E3-on kiállított demóverzióban debütáló Titán mód azonban feledtette a grafikai hiányosságokat. Ebben a játékmódban a mindkét csapat egy hatalmas, helyváltoztatásra képes anyahajóval rendelkezik, amit értelemszerűen minél előbb meg kell semmisíteni a szemben álló feleknek. A Titán kivégzése azonban nem egyszerű feladat, hisz a hatalmas hajót csak összehangolt csapatmunkával pusztíthatjuk el. A gyalogosokat egymás után podokkal kell feljuttatni a hajóra, ahol a stratégiailag fontos pontok elfoglalása után eljuthatunk a test leggyengébb részéhez, amit felrobbantva tehetünk pontot az ütközet végére. A Titán-mód bevezetésével tehát a magányos játékosok kora végleg leáldozott. Összehangolt munka nélkül ugyanis szinte lehetetlen bevenni a hatalmas hajót, így végre jó öreg Chrisnek is fel kell adnia magányos farkas mivoltát. A futurisztikus Battlefield végül belopta magát a szívünkbe, és biztosak vagyunk benne, hogy az év egyik legsikeresebb csapat orientált multijátéka lesz – mint ahogy abban is, hogy jövőre ezzel a motorral már nem sok keresnivalója lesz a kiállításon a fejlesztőknek, hiszen 2007-ben jön a Crysis és az új Unreal motoros FPS-ek egész hada. Mi egyébként biztosak vagyunk benne, hogy a battlefield-es csapat jókora része már gőzerővel dolgozik az új enginen, amely, reméljük, minden szempontból versenyképes lesz konkurenciáival.

HUXLEY

fejlesztő/kiadó > *Webzen* megjelenés > *2007*

Az első találkozásunk nem volt túl sikeres a Huxleyval – mint később kiderült, a képfrissítés érdekében valaki levette a grafikai beállításokat azon a gépen, ahol kipróbáltuk, így eleinte csak szomorúan néztük, hogy miért néz ki minden olyan gyászosan. Később azért kijavítottuk a problémát, és így már rögtön azt láttuk, mint előtte a képeken, videókon – minden idők messze legszebb online játékát. Sajnos a kipróbálható verzió kizárólag egy gyenge, tizedik szintű – a maximum ötven lesz – karakterek által vívott deathmatch-arénában játszódott, így a többi újságíró rakétavetős amortizálásán kívül nem sokat tudtunk tenni. Szerencsére később részt vettünk egy prezentáción, ahol mindent bemutattak szépen, a PC-s verzió kezdővárosát, Nostalomiát, a karakterkreálást, a fegyvereket és az NPC-kkel szépen benépesített városnegyedeket.

A kipróbálható verzió nem volt meggyőző, de a fejlesztők által tartott bemutató igen - ki érti ezt?

E3 LOS ANGELES, California 2006.05 GAMESHOW

fejlesztő > *Iron Lore* kiadó > *THQ* megjelenés > *2006. II. negyedév*

TITAN QUEST

A június végén megjelenő Titan Quest messze az eddigi legjobb Diablo-másolatnak ígérkezik – és erre a fejlesztők igencsak büszkék, egy pillanatig sem tagadva, hogy honnan jött az ihlet. Na persze ezt tényleg nem is tehetnék meg – elég csak kipróbálnotok a DVD-n is ott figyelő demót, hogy kiderüljön: a kezelőfelülettől az irányításig minden alapvető dolgot sikerült lelopni a Blizzard remekétől.

Kíváncsiak vagyunk, hogy a Diablo 3 mennyiben tudja majd felülmúlni ezt a látványt

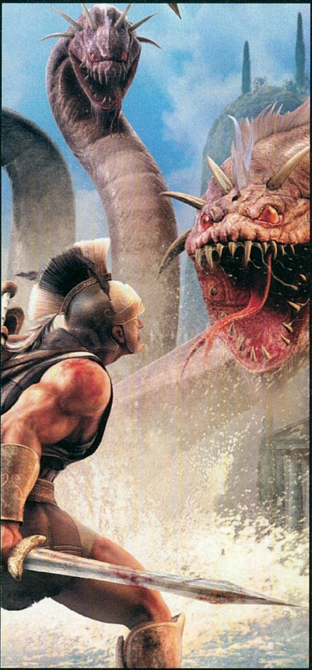
Ezzel egyébként semmi baj nincs, hisz a Diablo 3-ra már ezer éve várunk, így aztán minden hasonló, színvonalas alkotást szívesen fogadunk. Azt pedig nem lehet tagadni, hogy a Titan Quest igényes, hiszen a grafikájától a fejlődési rendszeréig minden részletéről ordít, hogy hatalmas lelkesedéssel készítették el őket. A kiállításon mutatkozott be a játék harmadik helyszíne (a görög, illetve az egyiptomi helyszíneket már korábban is láthattuk), mégpedig az ázsiai vidék; Nagy Fallal, Selyemúttal, pagodákkal és töméntelen lemészárolandó jetivel. Azt is itt közölték először, hogy a történetet annak az úriembernek – Randall Wallace-nak – köszönhetjük, aki többek között a Braveheart film forgatókönyvét is megalkotta; sajnálatos módon azt azonban nem árulták el, hogy pontosan kit is fogunk alakítani, és a görög szatírmészárlástól milyen szálak nyomán jutunk el Kínába, visszaverni a határokon támadó barbár népségeket...

info

A Diablo-klónok eddig kivétel nélkül megbuktak, és az E3-on látottak alapján az átok megtörésére egyedül a Titan Questnek van esélye.

A játék lelke a fejlesztők által mastery system névre keresztelt kasztrendszer. Mikor elindítjuk a fejlődés rögös útján karakterünket, még nincs foglalkozása, azt csak a második szintet elérve választhatjuk ki neki a rendelkezésre álló nyolc lehetőség közül (támadás, védekezés, vadászat, lopakodás, valamint természet-, vihar-, szellem- és földmágiák). A fejlődés ezen belül pontosztogatós rendszerrel történik, és egészen a nyolcadik szintig semmi különöset nem nyújt – ekkor viszont megtörténik a csoda, és választhatunk egy másodikat a nyolc képességfa közül. A variációk száma végtelen (na jó, egészen pontosan 56) és ennek segítségével teljesen eltérő karaktereket hozhatunk létre. Ha például a támadás képességfa mellé a védelmet választjuk, akkor bátran mehetünk két karddal gyakni, a páncélunkról lepattannak a támadások; ha a természetmágiát választjuk, akkor a sűrűn kapott sebeket egyszerűen begyógyíthatjuk; ha a szellemmágiát, megidézhetünk magunk mellé egy segítőt, aki elvonja a szörnyek figyelmét. Ráadásul, ahogy a Diablo 2-ben is, úgy itt is többféle specializálódhatunk, így vélhetően nem sok egyforma karaktert fogunk találni (már egy éve keményen dolgoznak a kiegyensúlyozáson, így remélhetőleg nem lesznek mindent verő kombók).

A több száz küldetés megoldása, az ezernyi előre kialakított, speciális tárgy összegyűjtése, a milliónyi szörnyeteg leverése és a végtelen mennyiségű randomtárgy harácsolása természetesen főként multiban lesz élvezetes. Itt egyszerre legfeljebb hatan állhatunk össze bandázni, méghozzá kizárólag kooperatív-módban. Alig várjuk!



WARHAMMER ONLINE

fejlesztő > *Mythic* **kiadó >** *Mythic* **megjelenés >** *2007*

Warhammer-rajongók igazán nem panaszkodhatnak: világuk sci-fi- és fantasy verzióját is képviselte egy-egy remekbe szabott stratégiai játék (Dark Crusade és Mark of Chaos), emellett előbbi még a show egyik ígéretes új MMORPG-jével is büszkélkedhetett. Kicsiny szívünket mindig megmelengeti, ha egy játékban brutális, vérszomjas orkokat, goblinokat, törpéket és egyéb szerzeteket irányíthatunk, nem holmi tündibündi rajzfilmfigurákat, ám az Age of Reckoningnak nem ez az egyetlen vonzereje: a PvP rendszer nyűgözte le a látogatókat leginkább. A játék harcrendszere több rétegű: a normál ütöm-verem mellé a morál (ez folyamatosan nő, amíg verekszünk, és ha bizonyos szinteket elér, különféle tápokat biztosít számunkra), és a taktikai szint (Guild Wars-szerűen válogathatunk össze néhány passzív, támogató tulajdonságot) jön be. Figyelemre méltó volt még a játékba bújtatott enciklopédia, rettenetes mennyiségű információval a küldetésekről, varázslatokról, mindenről illetve a tárgylistánk kezelése: a hátizsákunk tartalmát típus, név, érték szerint rendezhetjük egy gombnyomással; a küldetésekhez szükséges tárgyak automatikusan külön zsákba kerültek. Az egyetlen problémánk a játékkal, hogy bár szépen fejlődik, még mindig nagyon messze van a megjelenési ideje…

TOP 5+1 GRATH

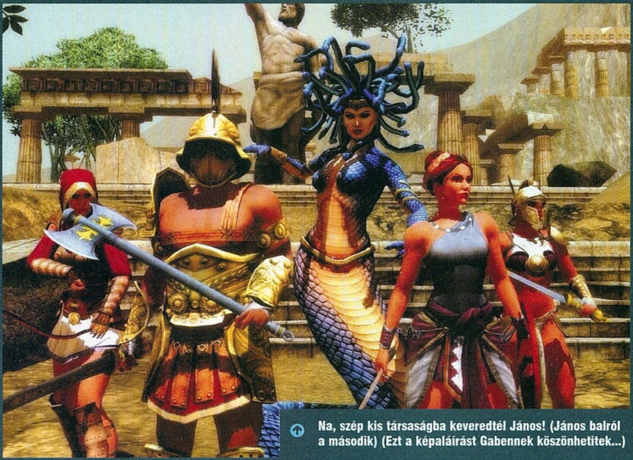
1. Mass Effect
2. Bioshock
3. Gears of War
4. Assasin's Creed
5. Army of Two

+1 Supreme Commander

GODS & HEROES: ROME RISING

fejlesztő > *Perpetual* **kiadó >** *Sony Online*
megjelenés > *2006. IV. negyedév*

A Sony Online legígéretesebb játéka a Gods & Heroes volt, már csak környezete miatt is: néhány stratégiai játékot leszámítva sajnos a fejlesztők igencsak hanyagolják ezt az izgalmas korszakot. A Rome Rising tulajdonképpen egy igazán új dologgal jelentkezik a MMO szerepjátékok tengerében, ez pedig az, hogy karakterünk egy egész kis sereget hozhat össze magának – legmagasabb szinten akár nyolc kísérőnk is lehet. Eleinte csak zsoldosokat, íjászokat, gyógyítókat vehetünk föl, a középjátékban már kasztunktól függő karaktereket (a gladiátor például egy kollégát, a pap pedig egy védelmező kardművészt) szerezhetünk, a legmagasabb szinten pedig választott istenünktől függő mitikus lényt sorozhatunk be a miniseregbe. Vallásunk – minden kasztnál két választható isten lesz – egyébként nem csak ezt befolyásolja, de egy folyamatosan erősödő szupertámadást is kapunk; például villámcsapást Jupitertől, vagy egy tüzes dárdát Marstól.



Na, szép kis társaságba keveredtél János! (János balról a második) (Ezt a képaláírást Gabennek köszönhetitek...)

E3 LOS ANGELES, California 2006.05 GAMESHOW

HAZE

LOS ANGELES, California 2006.05 GAMESHOW

fejlesztő > Free Radical kiadó > Ubisoft megjelenés > 2007

A Haze a Ubisoft új nagyágyúja – lehet. A bemutatott verzió ugyanis elképesztően korai volt, egy hangulatos renderelt videón, egy átvezető jeleneten és egy aprócska, dzsungeles pályarészleten kívül semmit nem tartalmazott (az egyébként rendkívül impresszív volt – bár azt hozzátesszük, hogy egyelőre nem Crysis-szinten...). Szerencsére így is remekül szórakoztunk, köszönhetően főleg egy Lee nevű kedves őrültnek, aki az egész prezentációt végigordibálta, végigugrálta, köpenye feneketlen zsebeiből élénkítőszereket osztogatott, és amikor igenlő választ kapott arra a kérdésére, miszerint tetszik-e nekünk a játék, mindannyiunkkal pacsizott, az egész hajcihő végén pedig meg is ölelgetett minket.

A Haze tehát egy csapatalapú FPS, amelyben a mai szokásoknak megfelelően központi karakterünknek három beosztottja lesz, őket akár egyenként is küldözgethetjük ide-oda. A kezelési rendszer leginkább a Brothers in Arms-ra hasonlít, az az attól függő parancsokat adhatunk ki, hogy épp mire nézünk; ha épp egy ellenségre, akkor megjelenik a gránátozd meg, a kerítsd be és az egyszerű öld meg opció, ha meg egy üres területre nézünk, akkor a „rohanj oda"-tól az „óvatosan sunnyogj oda"-ig terjednek a lehetőségeink. Az már most látszik, hogy az AI és az animációk nagyszerűek lesznek, karaktereink maguktól is kihasználták a terep adta lehetőségeket, és akkor is taktikusan használták például gránátot, amikor abszolút a saját bajunkkal voltunk elfoglalva.

Idén a dzsungelkategória egyértelmű győztese a Crysis volt, a Haze-nek meg kellett elégednie a második hellyel

A sztori egyelőre elég ködös, mindössze az biztos, hogy egy fura drog segítségével kontrollálható zsoldosokat készített néhány diktátor, akik később egymásnak estek. Ebben lesz néhány fordulat, hisz például a hullák eltűnnek, és Lee kiemelte, hogy ez nem a játékmotor hibája, hanem sztorielem – mint ahogy az is, hogy sokszor látomásaink voltak és néha a karakterek az orrunk előtt alakultak át. Mi egy cyberteres, nem is valódi küzdelemre tippeltünk, de Lee felvette pókerarcát, és továbbra is kiabálva szépen kitolt minket az apró bemutatóteremből.

JADE EMPIRE

fejl. > Gray Matter kiadó > Még Nincs megj. > 2006. IV. negyedév

A tavalyi kiállítás után a világon elsőként számoltunk be róla, hogy a Bioware kacérkodik az Xboxon hatalmas sikert aratott Jade Empire PC-s verziójának elkészítésével, most pedig magunk is kipróbálhattuk, hogy ez miben is lesz más. Hááát... nem sokban. Leszámítva persze az olyan magától értetődő dolgokat, mint a magasabb felbontás, gyorsabb töltési idők és részletgazdagabb textúrák, elenyészően kevés újítást kapunk – nevezetesen két új küzdési stílust, három új fegyvert, megemelt nehézségi szintet; és ezzel a lista véget is ért. Persze a játék alapból is zseniális, a maga ókori Kína által inspirált világával, valós idejű, akciódús – és most már billentyűzettel is jól irányítható – harcaival és a BioWare-hez méltóan fantasztikus történetével, de valahogy ez így, bő egy évvel az eredeti után (és a Mass Effect mellett bemutatva) kicsit kevésnek tűnt...

Bár a lábszag nem feltétlenül harcművészhez illő fegyver, hatékonysága miatt sokan használják

SPORE

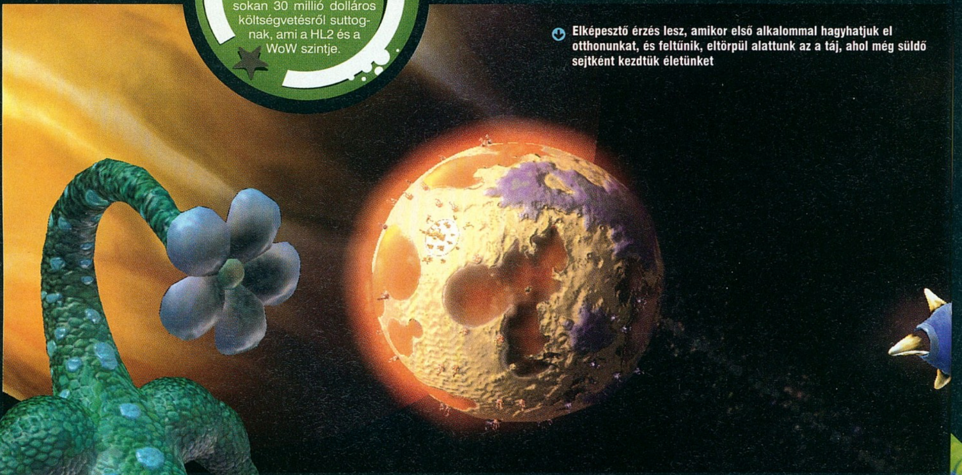
fejlesztő > Maxis kiadó > Electronic Arts megjelenés > 2007. I. negyedév

Will Wright a tavalyi E3-on még csak a kiválasztott nagyon keveseknek mutatta meg, milyen csodát talált ki a Sims-őrület (ami kiegészítőstül, folytatásostul lassan eléri a 60 millió eladott példányt) után, idén viszont már bárki megnézhette a Spore-t akció közben, aki hajlandó volt végigállni az általában 2-300 méteres sort… Szerencsére nekünk protekciónk volt, és némi EA-marketinges támogatással sikerült kétszer is soron kívül bemennünk a prezentációra (csak hogy ellenőrizzük, előre felvett demó megy-e, vagy Will és Lucy, a játék projektvezetője tényleg realtime játszik-e – utóbbi tipp nyert), csupán az órák óta sorban állók tekintetéből sütő elemi gyűlöletet kellett cserébe elviselnünk, de hát a korrekt tájékoztatásért mindent.

info
A pletykák szerint a Spore minden idők egyik legdrágább játékává nőtte ki magát, sokan 30 millió dolláros költségvetésről suttognak, ami a HL2 és a WoW szintje.

EGYET FIZET, HATOT KAP

A Spore nem kevesebbet vállal, mint egy olyan grandiózus stratégiai kihívást, amiben az egysejtű léttől, az intergalaktikus birodalomig nevelhetjük lényünket (később népünket, majd csillagközi civilizációnkat) az evolúció rögös útján. Vagyis egy játékban játszhatunk Pac-Mant az ősóceánban, később pátyolgathatjuk a szárazföldre kimerészkedett kreatúránkat, küzdhetünk a túlélésért a törzsbe tömörült lényeinkkel, Sim Cityzhetünk a technológiai fejlődés útjára lépett népünkkel, Civilization-szerű formában küzdhetünk a bolygó feletti uralomért, majd a végső, Master of Orion-szerű fázisban több százezer bolygót látogathatunk és hódíthatunk meg a magunk kis univerzumában. Mindezt egy játékban, úgy, hogy bármikor szabadon ki-be zoomolhatunk az egyes szintek között. Ez vagy a legdurvább blöff, amit a játékipar valaha hallott, vagy minden idők legnagyobb szabású játékfejlesztői vállalkozása…



Elképesztő érzés lesz, amikor első alkalommal hagyhatjuk el otthonunkat, és feltűnik, eltörpül alattunk a táj, ahol még süldő sejtként kezdtük életünket

A bemutató során mind a hat fázisból ízelítőt kaphattunk. Az egyes al-játékokat egyébként, ha sietünk 20 perctől (az egysejtű fázis) 3-4 óráig tartó küzdelem alatt letudhatjuk (kivéve a galaktikus szakaszt, hiszen onnan már nincs hová továbblépni), de gyakorlatilag a végtelenségig is elszórakozhatunk velük.

SZERKESZT ELEK, AZ EZERMESTER

A játék alapvető célja a genetikai fejlődés; ezt úgy érjük el, ha más lényektől DNS-t szerzünk, amihez minden játékfázisban más-más módon érhetjük el (az épületeink, technológiáink, űrhajóink teljesen hasonló módszerrel – és ugyanazon a szerkesztőfelületen – fejlődnek, csak itt nem DNS-t, hanem technológiát kell szereznünk hozzá). Eleinte egyszerűen felfaljuk a konkurens

kreatúrákat, aztán az űrkorszakban már sokkal humánusabb (?) módon az ufónkkal a bolygólya fölé szállunk, és egy gravitációs sugárral felszippantjuk (amiből könnyen kirobbanhat galaktikus háború is, hiszen ez csúnya agresszió).

Időről időre visszatérhetünk a játék univerzális szerkesztő alkalmazásába, ahol a lényünkből faraghatunk tökéletes organizmust. Az editor kezelése egyszerű, mégis rugalmas: kedvünkre rakosgathatunk a lényünkre végtagokat, textúrázhatunk, színezhetünk, torzíthatunk. Valóságos kis technikai csoda, hogy a totálisan szabadon megalkotott lény korrekt, hihető módon fog mozogni (és támadni, különböző érzelmeket kifejezni stb.), akkor is, ha humanoid alkatú, de akkor is, ha teszem azt három lába, szelvényes teste, négy farka, a hasából lefelé kinövő feje, és összevissza kígyózó csápjai vannak, a végükön szemekkel. Az egyes végtag-típusok (és fogak, csőrök, szárnyak stb.) természetesen csak szép lassan kerülnek be a repertoárunkba, ahogy elég genetikai alapanyagot gyűjtöttünk hozzájuk. A szerkesztő nemcsak a lényünk kinézetét adja meg, de a szobrászkodásunk határozza meg a lényünk sebességét, sebzését, és egyéb tulajdonságait is – érdemes tehát a genetikai dadaizmus helyett a hatékonyságra törekedni (persze nem muszáj: sőt, extrém hülye lényekkel valószínűleg szórakoztatóbb is lehet a játék).

Spore the Gathering

Will mintegy mellékesen mutatta be a játék egyik legújabb trükkjét, ami – már meg sem lepődünk rajta – ismét a zsenialitás határát súrolja. Arról van szó, hogy a szerkesztőprogramban összebarkácsolt lényünket (épületünket, űrhajónkat stb.) kinyomtathatjuk egy gyűjtögetős kártyajáték egy lapjaként (a program a kép mellé a kártya-sablonba beleírja a legfontosabb tulajdonságait, és a létrehozó játékos nevét is), és kártyázhatunk vele. Mivel a létrehozható lények száma közel végtelen, a magunk részéről enyhén szkeptikusan vagyunk afelől, hogy a kártyajáték mennyire lesz kiegyensúlyozott, de maga az ötlet fenomenális, a kitesztelése pedig szépen illik a Spore többi aspektusához – azaz ép ésszel lehetetlen, de Will és népi zenekara ennek ellenére biztosan megoldja.

MSO

Mostanában minden fejlesztő kerékbe töri az eredetileg a „massively multiplayer online" rövidítéseként használt varázsszót, az MMO-t. Will Wrighték találmánya a „massively singleplayer online", vagyis az egyszemélyes online játék. A logikai nyaktörő annyit tesz, hogy a Spore minden egyes házibarkács-lényünket (épületekkel, sőt a játéksokkal) feltölti egy nagy központi adatbázisba, majd minden egyes játékos privát kis univerzumát innen véletlenszerűen kiválogatott fajokkal népesíti be. Így nemcsak hogy minden egyes Spore-parti lesz egyedi, de a világ bármely Spore-játékosának monitorán felbukkanhat az általunk fabrikált faj! Ezért masszív single player: egyedül játszunk, a többiek által kreált, de a gép által irányított fajok ellen. Akkor sincs minden veszve, ha nincs net-kapcsolatunk: a játék tartalmazni fogja a tesztelés alatt a fejlesztőknél megszületett összes fajt, ami bár nem biztosít végtelen változatosságot, mint az online mód, azért jó sok időre leköti az embert.

SPORE-OLJUNK!

A prezentációt menetrendszerűen spontán tapsviharral köszönte meg a közönség – főként a konkurens játékfejlesztők voltak elképedve, hiszen ők voltak leginkább tisztában azzal, hogy a játék egyes elemei, meg úgy általában az egész, milyen szinten kivitelezhetetlennek tűnik – Will Wright és csapata azonban nem ismer lehetetlent, és ide a rozsdás bökőt, hogy a Sim City és a Sims után harmadszor is meghódítják a világot!

A lények meglehetős vehemenciával védik territóriumokat, tojásaikat, porontyaikat

Az utolsó korszakban kedvünkre formálhatjuk a bolygókat, akár ilyen szép rózsaszín-méregzöld planétákat is összehozhatunk

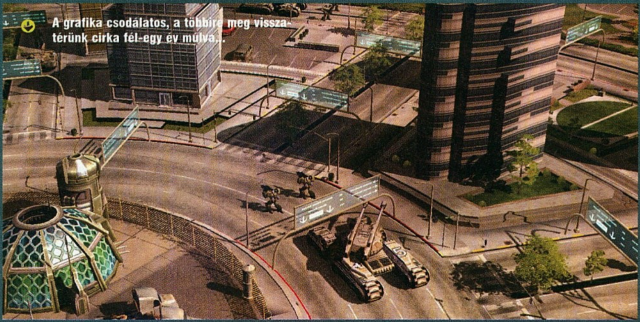
COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

fejlesztő > *EA LA* **kiadó >** *Electronic Arts* **megjelenés >** *2007. I.*

Az E3 nyitását követően a Command & Conquer 3 volt az első játék, melyet megtekinthettünk. Igen, csak nézhettük, hiszen a játék még annyira embrió állapotban van, hogy nem adták közkézre, csak Mike Verdu, a producer irányítgatta az egységeket. A program fejlesztése alig fél éve kezdődött, így a háttérsztorin és a játékmotoron kívül egyelőre nem sokat tudtunk meg róla. Érdeklődtünk a titokzatos harmadik fajról – „egyelőre nem árulhatunk el semmit róluk”. Kérdeztük a Generals-féle szuperfegyverekről – „gondolkodunk a dolgon, de még semmi nem dőlt el”. És persze arra is rákérdeztünk, hogy mindenki kedvenc kopasz Kane-je fog-e visszatérni a harmadik részben is – „ez még túl korai, még nem kezdtük el a szereplők összeválogatását”.

Sebaj, az engine-ről tudunk mesélni, és mivel az egészen fantasztikus, ezt meg is érdemli. Bár nehéz eldönteni, hogy a Supreme Comander hatalmas helyszínei, ezernyi verekedő robotja, netán a magyar fejlesztésű Warhammer virágos harcmezői, elképesztően kidolgozott ellenfelei, vagy a Tiberium Wars fizika szerint közlekedő mamuttankjai, ionviharok által tépázott tiberium-mezői és egészen lenyűgöző robbantásai nyújtották az E3 leglenyűgözőbb RTS-látványát, az biztos, hogy a C&C ilyen téren a legjobbak között volt.

A történetre is hasonló figyelem hárult, bár amikor Mike elővett egy ránézésre 200 oldalas könyvet, és közölte, hogy az a tiberium enciklopédiája, amit egy egyetem kémikusainak segítségével raktak össze, úgy éreztük, hogy ez azért kissé túlzás. A lényeg az, hogy 2047-ben járunk, amikor az addig éveken keresztül nem sokszor jelentkező NOD egy jól célzott atombombával eltakarítja a GDI teljes vezérkarát az útból, és megkezdik végsőnek tervezett offenzívájukat. A harc elkeseredetten zajlik, egészen addig, amíg az űrből meg nem érkeznek ők... Hogy ez pontosan miféle fajzatokat is jelent, azt egyelőre ugye nem tudni.


A grafika csodálatos, a többire még visszatérünk cirka fél-egy év múlva...

LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

fejlesztő > *Turbine* **kiadó >** *Midway* **megjelenés >** *2006. IV. negyedév*

A Turbine sok bajt és kiadót megjárt új online szerepjátéka most éppen a Midwaynél volt kiállítva, és a producer letette a nagyesküt, hogy több költözés nem lesz. Ez a kálvária persze minket nem is zavart annyira, sokkal inkább az, hogy a játék igencsak félkésznek tűnt. A négy faj és hét kaszt kombinációjából egy alacsonyszintű törpe harcost próbálhattunk ki, vele Brí városában rohangálhattunk, és a Pajkos Póni fogadó előtt ácsorgó Aragorntól szerezhettünk küldetéseket, amíg le nem fagyott a játék. A másik figura egy magasszintű hobbit tolvaj volt, aki a lopakodás képességét használva amolyan predatoros módon láthatatlanná vált és így mészárolta halomra az orkokat (ezek után kinek kell az Egy Gyűrű?). Mindezt egy meglehetősen kopár környezetben, labilis képfrissítés által sújtva tehettük meg, ráadásul túl sok extrát a játékról sem sikerült megtudni: PvP nem lesz, a tárgykészítés egyelőre nincs bemutatható állapotban, az igazi nagy újítás a küldetések során szerezhető, különféle bónuszokat adó jutalmak rendszere lesz – ezek közül mindig 12 lehet „bekapcsolva”.

Figyelem! Ez egy megtévesztő kép. A játék nem néz ki ilyen jól...

LOS ANGELES, California
2006.05 GAMESHOW

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

Afrika Korps vs D. HUN...1 910
Against Rome...950
Age of Empires 3 HUN.....6 990
Air Conflict HUN*...5 990
Am. Conq. Divided Nat.. 7 990
Armies of Exigo HUN.......3 990
Arx Fatalis...950
Bard's Tale...3 990
Battlefield 1942 + 2 kieg .3 890
Battlefield Vietnam...3 890
Battlefield 2 + Spec. F....11 690
BF 2 Euro Forces (kód)...3 890
BF 2 Arm. Fury (kód)*......3 890
Bet on Soldier...3 990
Beyond Divinity...1 990
Big Mutha Truckers 2......1 910
Black & White 2...11 490
B & W 2 Battle of Gods....4 890
Blazing Angels: Squad....6 990
Blitzkrieg...1 230
Blitzkrieg 2...9 590
Boiling Point HUN...5 990
Brothers in Arms HUN.....3 990
Call of Cthulhu...6 990
Call of Duty "év játéka" ...3 830
Call of D. United Off...6 690
Call of Duty 2...13 990
Car Industries HUN...5 990
Champ. Manager 2006...11 990
Chaos League...990
Children of the Nile...1 990
Chrome Gold...1 910
Civilization 4...9 590
Claw...950
Cold Fear...4 990
Cold War...4 990
Combat Flight Sim 3...4 990
Combat Mission: Overlord.990
Command&Conq. pakk ...7 190
C&C Generals Deluxe......3 830
Commandos 3...2 870
Commandos Strike For. ..8 990
Cossacks 2...7 670
Cossacks 2 Battle for E.* 5 990
Crashday HUN...9 990
Csatamágusok HUN...1 910
CSI 1...1 990
CSI 1+2+Miami...3 690
CSI 3 Dimensions of M. ...5 990
D-Day HUN...1 910
Da Vinci Code...7 990
Desperados 2...9 990
Diablo...950
Diablo 2 + Lord of Destr.. 2 990
Disney játékok...Hívj
Dino Crisis 2...1 910
Driver...1 910
Driver 3...3 990
Dungeon Siege 2...6 990
Dungeons&Dragons onl..9 990
Echelon Wind Warriors...990
Egypt 3 HUN...3 830
Emperor: Rise of M. K. 2 870
Empire Earth HUN...1 990
Empire E. Art of C. HUN ..1 990
Empire Earth 2 HUN.........6 990
Enigma Rising Tide HUN....990
Enter The Matrix...3 830
Etherlords HUN...950
Euro Rally Champion...990
Europa Universalis HUN 950
Europa Universalis 2.......1 910
Everquest 2...2 390
Fahrenheit: Indigo Pr*. 3 990
Far Cry...1 990
F.E.A.R. ...4 990
FIFA 2005...3 890
FIFA 06 HUN...12 470
FIFA World Cup 2006.......9 590
FIFA Manager 06...11 490
Fire Captain HUN...3 830
Flatout...1 910
Flight Simulator 2002......3 490
Flight Simulator 2004......9 990
FS 2004 Kiegészítők...Hívj
Football Manager 2005....3 990
Football Manager 2006....9 590
Ford Racing 3...1 910
Ford Street Racing...1 910
Freelancer...2 390
Full Spectrum: Ten H.* 9 990
Getting Up...7 990
Ghost Recon 3...9 990
Glory of the Roman E.*....7 990
Godfather (Keresztapa).11 990
Gorky Zero HUN...990
Gothic 2...1 990
Gothic 2 Night of Raven..2 990
Gothic 2 Gold...3 990
Grand Theft Auto 3...2 870
GTA Vice City...2 870
GTA San Andreas...6 990
Great Escape...950
Ground Control 2 HUN....1 910
GT Legends HUN...7 990
GTR (FIA GT R.) HUN.......3 990
GTI Racing HUN*...5 990
Guild Wars (2006)...6 990

TISZTA ERŐBŐL NYÁR!

9 990,- Spellforce 2
9 590,- FIFA World Cup 2006
11 990,- Heroes of Might & Magic 5
7 990,- Rush for Berlin

6 990,- Guild Wars Factions
7 990,- Da Vinci Code
9 990,- Ghost Recon 3
9 990,- Hitman Blood Money
7 990,- Panzer Elite Action

6 990,- Age of Empires 3
7 990,- GT Legends
4 990,- Stronghold 2 Deluxe
4 990,- F.E.A.R.
6 990,- Dungeon Siege 2
3 890,- Sims Deluxe

3 990,- Fahrenheit
3 990,- Rollercoaster Tycoon 3
3 990,- GTR
3 990,- Zoo Tycoon 2
3 990,- Silent Hunter 3
3 990,- Brothers in Arms

Guild Wars Factions...6 990
Gyűrűk U: Király v.tér......3 830
Gy.U. Harc Középf.. 2. ...12 790
Haegemonia HUN...1 910
Haegemonia Solon HUN..1 910
Half-Life 2 Platinum*......11 690
Half-Life 2 Episode One* .4 890
Halo...3 990
Hard Truck HUN...950
Harry Potter:Bölcsek k. ...3 830
HP 2 Titkok kamrája...3 830
HP 3 Azkabani fogoly......3 830
HP 4 Tűz serlege...11 490
Hearts of Iron 2...1 910
Heavyweight Thunder...990
Heroes 3 Complete...1 910
Heroes 3 Essential HUN.....990
Heroes of M&M 4 HUN.....1 910
Heroes 4 Complete HUN .3 890
Heroes of M&M 5 HUN...11 990
Hitman Contracts...2 870
Hitman Blood Money*......9 990
Homeworld 2 HUN...1 910
House of the Dead 3........1 910
Ice Age 2...7 990
IGI 2...1 910
IL-2 Forgotten Battl HUN.2 870
Imperium Galactica 2 HU ...950
Industry Giant 2 HUN...950
Jeanne D'Arc HUN...3 830
Jurassic Park Op. Genes.2 870
King Kong HUN...6 990
King of the Road... 990
Knights&Merchants 2 H ..1 910
LEGO játékok (EVM)...Hívj
Loco Mania...4 990
Locomotion...2 870
Marine Park Empire...1 910
Matrix: Path of Neo...3 990

Medal of Honor Warchest3 890
Medieval Lords HUN........3 990
Metal Gear Solid 2 Subst.2 870
Might and Magic 7...950
Might and Magic 9...1 910
Monopoly Tycoon...990
Mortyr 2 HUN...3 990
Myst 4 Revelation HUN.......990
Myst 5 End of Ages...4 990
NBA 2005...3 890
NBA 06...11 490
Need for Speed Undergr .3 830
NFS Underground 2...3 890
NFS Most Wanted...7 190
Nexus HUN...3 830
NHL 2005...3 890
NHL 06...11 490
Northland HUN...990
Oblivion (Elder Scr. 4) ...11 990
Oil Tycoon 2 HUN...3 990
Onimusha 3...6 990
Outrun 2006*...Jön
Over the Hedge*...7 990
Pacific Fighters HUN.......1 910
Panzer Elite Action...7 990
Panzers Phase 1 HUN.........990
Panzers Phase 2 HUN......4 790
Patrician 3...990
Platoon HUN...990
Pokoli Szomszédok HUN 2 870
Pokoli Szomsz 2 HUN......4 990
Port Royale HUN...950
Port Royale 2 HUN...3 990
Praetorians...2 990
Prey*...9 990
Prince of Persia S. o.T.....1 990
Prince of Persia 3...10 550
Pure Pinball HUN...990
Quake 4...13 990

Rainbow Six Lockdown...6 990
Resident Evil 3...1 910
Restaurant Empire HUN ..1 910
Restricted Area HUN 5 990
RF Online...11 990
Richard Burns Rally...3 490
Rise & Fall: Civ. at War* 11 690
Robin Hood Def. HUN......1 910
Rogue Trooper*...11 990
Rollercoaster Tycoon 3*..3 990
Rollerc. T. 3. Soaked...3 990
Rollerc. T. 3. Wild...3 990
Rome: Total War Gold.....9 990
Rush for Berlin HUN...7 990
Sacred (Plus bővítéssel) .3 830
Sacred Underworld...3 830
Sacred Gold...5 750
Settlers 5 HUN...6 990
Shadow Ops: Red Merc...1 990
Sherlock Holmes Ezüst f. 1 990
Silent Hill 3...2 870
Silent Hunter 3 HUN...3 990
Silent Storm...990
Sim City 4 Deluxe...3 890
Sims + Livin' It Up...3 890
Sims kiegészítő Pack 1. ..3 890
Sims kiegészítő Pack 2 ...3 890
Sims 2 HUN...12 470
Sims 2: Egyetem HUN 7 190
Sims 2: Éjszakák HUN.....7 190
Sims 2: Vár az üzlet HUN 7 190
Sims 2: Family Fun...3 890
Sin Episode 1*...4 890
Skoda Racer...1 910
Sonic Adventure DX...990
Sonic Heroes...1 990
Sonic Mega Collection 4 990
Spellforce Platinum...5 990
Spellforce 2...9 990

Splinter Cell Trilogy...8 990
Star Wars Battlefront 2..13 990
Empire at War...13 990
JK Jedi Academy...3 490
Régebbi SW játékok......3 490
Starcraft és Brood War....1 910
Starship Troopers...1 910
Streets R. 2: Fast Driver.1 910
Stronghold 2 Deluxe...4 990
SWAT 4 Stetchkov Synd. 5 990
Syberia HUN...950
Thief 3...2 870
TOCA Race Driver 2...2 390
TOCA Race Driver 3...9 990
Tomb Raider 3...990
Tomb Raider 4...990
Tomb Raider Chronicles .1 910
Tomb Raider Angel of D..1 910
Tomb Raider Legend.....11 990
Total Club Manager 2005 3 890
Total Overdose...6 990
Total War: Eras*...Jön
Trabi Racer...1 910
Train Simulator...3 490
Transport Giant HUN.......3 830
Tr. Giant Down U. HUN....4 990
Transp. Giant Gold HUN..6 990
Tycoon City New York.....7 990
UFO Aftershock...5 990
Unreal Tournament 2004.3 830
Übersoldier...7 990
Válaszcsapás HUN...990
Vietcong 2...6 990
Wanted Guns HUN...1 910
War of the Ring...2 870
War on Terror HUN...5 990
Warcraft 3...2 390
Warcraft 3 Frozen Throne2 390
Wizardry 8...950

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
PS2 és PSP játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig

Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videojátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával
www.galaxisnet.hu

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!
Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben. További információk: www.galaxisnet.hu/allas.php Jelentkezés az üzletünkben.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2006.06.09-06.30., ill. a készlet erejéig – * Előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelven

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

fejlesztő > Raven kiadó > Activision megjelenés > 2006. IV. negyedév

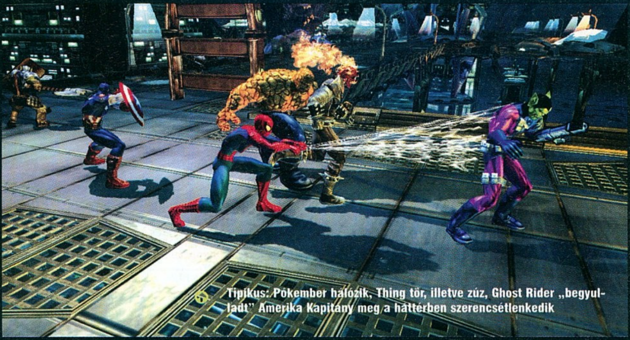
Szuperhősből nem volt hiány az E3-on, szinte minden kiadónál figyelt néhány szűkruhás-köpenyes fickó – az már persze más kérdés, hogy ezek legtöbbje nem látogat el PC-re. Sebaj, talán a legígéretesebb, a Marvel Ultimate Alliance igen! Sőt ha már a Marvel-hősöknél tartunk, a Konami is bejelentett egy programot, amely egy gyűjtögetős kártyajáték lesz, mely a Marvel-univerzumba (a címe ennek megfelelően Marvel Universe Trading Card Game lesz – nem vicc!) repíti el a versenyzőket – még pénzdíjas online bajnokságok is lesznek. Na de térjünk vissza a MUA-hoz, ami minden szuperhősös játékok legtartalmasabbikának tűnik. Nem feltétlenül a játékmenetet, hanem a hősöket illetően: mintegy 20 ismert szuperfazont irányíthatunk majd személyesen, és vagy 120 másik, ilyen-olyan képregénysorozatból ismert ellenséggel vagy éppen baráttal futhatunk össze. E mellett szinte minden hős otthonát, híres csatáját meg fogjuk járni, legyen szó Pókember és Venom harcáról, Amerika Kapitány és Hydra párviadaláról, Atlantisról, vagy éppen Galactusról, a világok elemésztőjéről, akit ugyan hivatalosan már régen kivégzett Silver Surfer, de hát ha Dr. Doom kavarja a trutyit, akkor minden lehetségessé válik.

A játszható karakterek listáját még messze nem fedték fel, az említett két figurán kívül már biztos Thor és Blade, valamint The Thing és Wolverine a Fantasztikus Négyes, illetve az X-Men képviseletében. Minden karakter saját képességek tucatjaival rendelkezik, melyeket fejleszteni ugyan nem tudunk, de a képregényekből ismert új szerkók segítségével egészen új dolgokra leszünk képesek – csak egy példa, Spidey teljesen átalakul, amikor felveszi a fekete szimbiótacuccot. Más példát nem volt képes mondani az activisionös fickó, akkor meg különösen hallgatott, amikor Amerika Kapitány alternatív ruházatai felől érdeklődtünk…

> **info**
> A Raven egy másik játékon is dolgozik, ami valószínűleg sokak szívét meg fogja dobogtatni: a Return to Castle Wolfenstein 2-t készítgetik már két éve.

A harc maga egyébként elég egyszerű lesz, az alapvető kombókhoz két gomb is elég lesz majd, csak az extrákhoz kell bonyolultabb dolgokra számítanunk. A hősök egyébként annál erősebbek lesznek, minél többet játszatjuk őket együtt – ugyanis minden pálya előtt kiválaszthatjuk, hogy melyik négy fickót akarjuk táncba vinni. Még saját szupercsapatot is összeállíthatunk belőlük, egyedi logóval, névvel; ám bázist sajnos nem lehet építeni.

Természetesen lesz multi is, méghozzá egy egymás elleni kooperatív-mód képében. Ez az első látásra elég ostobán hangzó összeállítás azt jelenti, hogy a nagy célokért együtt küzdünk, ám közben zajlik a verseny a legnagyobb sebzésekért, legtöbb „fragért", leghosszabb kombókért. További vonása e módnak, hogy minden hőshöz tartozik majd legalább egy saját küldetés is, melyet csak egyedül teljesíthet – ilyenkor a többi multis partner éppenséggel a rosszfiúkat fogja alakítani, és boldogan verik bucira korábbi partnerük fejét.

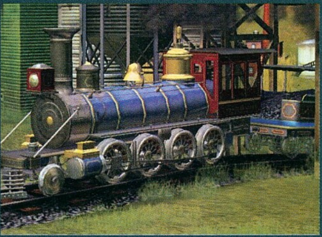


Tipikus: Pókember hálózik, Thing tör, illetve zúz, Ghost Rider „begyulladt" Amerika Kapitány meg a háttérben szerencsétlenkedik

SID MEIER'S RAILROADS!

LOS ANGELES, California 2006.05 **GAMESHOW**

fejlesztő > *Firaxis* kiadó > *2K Games* megjelenés > *2006. IV. negyedév*



Az egyik fejlesztő által előadott, kissé meseszerűnek tűnő történet szerint Sid Meierben akkor merült fel ismét egy vonatos játék elkészítésének ötlete, amikor Németországban véletlenül odatévedt egy nagy vasútmodell-kiállításra. Ha elhisszük, ha nem, a tény az, hogy a Railroads túl sok igazi újdonsággal nem szolgál: lényegében az 1990-es Railroad Tycoon grafikailag kicsit kipofozott verziójáról van szó. Megszámlálhatatlan pályán (ezúttal nem egész földrészek, hanem európai országok, illetve amerikai államok lesznek meghódíthatók) építhetünk – igen könnyen, például automatán mellékelve a hidakat, alagutakat, ha azokra szükség van – vasutakat, harmincvalahány mozdonyt pakolhatunk ezekre, és megkezdhetjük a kereskedést a bányák, farmok, falvak és városok között. E mellett kapunk küldetéseket, versenghetünk a rövid utakért a régi idők vasútmoguljaival, multiban pedig igen alázó módon megpróbálhatjuk felvásárolni egymás részvényeit.

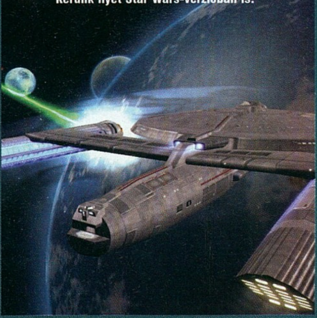
STAR TREK LEGACY

fejlesztő > *Mad Doc* kiadó > *Bethesda*
megjelenés > *2006. III. negyedév*

Idén lesz negyven éves a Star Trek univerzum, így a legmeglepőbb dolog talán az volt, hogy mindössze egyetlen játékkal készülnek erre a kiadók. Szerencsére ez legalább jónak tűnt, bár hármunk közül egyikünkhöz sem áll igazán közel ez a világ. Nem egy akciódús, űrrepülő-szimulátort kell elképzelni, a Legacy egy sokkal lassabb, taktikusabb játék lesz. Egy küldetésben legfeljebb négy hajót kommandírozhatunk, egyrészt egy taktikai képernyő segítségével, másrészt pedig az egyik gép mindig a közvetlen irányításunk alatt lesz, itt szabadon koncentrálhatjuk az energiát a fegyverekre, a pajzsokra és a hajtóművekre.

A pályák között a megszerzett parancsnoki pontokat hajókra, illetve új, erősebb felszerelésekre válthatjuk be, ám ezeket azonnal elveszítjük, ha óvatlanul hagyjuk megsemmisülni a hajónkat. Lesz multiplayer is, ahol négy fajt – föderáció, klingonok, romulánok, borgok – vezethetünk majd egymás ellen harcba.

Mi nem tudunk sokat a Star Trekről, viszont a Legacy érdekes, izgalmas játéknak tűnt. Kérünk ilyet Star Wars-verzióban is!



MAGE KNIGHT APOCALYPSE

fejlesztő > *InterServ* kiadó > *Namco* megjelenés > *2006. III. negyedév*

A Blizzard visszahúzódó természete miatt idén a riválisokra hárult a feladat, hogy a Diablo-fanokat csábítgassák – és sajnos ezek közül a MKA szerepelt leggyengébben. Tulajdonképpen a 3D-s – és nem mellékesen stílustalan és gyengécske – grafikán és az előre felépített pályákon kívül semmi újdonságot nem nyújt: van öt karakterünk (amazon, szent harcos, varázsló, vámpír, puskás törpe), mindenkinél három eltérő skill-csoport, végtelen szörnyeteg-seregek, akik mind fura kincseket dobálnak, drágakövekkel turbózható varázstárgyak, tökugyanolyan irányítás, townportal varázslat, tüzes főellenfél. A multiplayer örömöket a legfeljebb ötfős meccsek és a mindig ugyanolyan pályák szűkítik, így aztán túl sok örömünk nem telt a bemutatóban, és erősen kételkedünk benne, hogy a nyári premierig ez megváltozik…

Unreal Tournament 2007

fejlesztő > **Epic** kiadó > **Midway** megjelenés > **2007. I. negyedév**

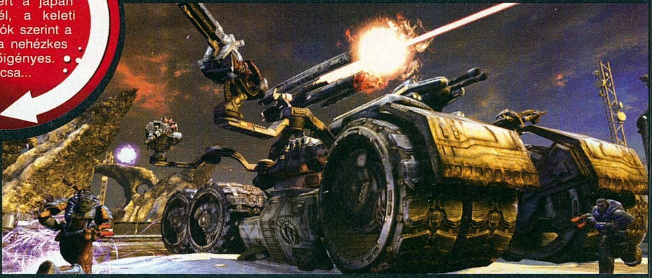
Tim Sweeney kedvességének köszönhetően nem kellett várakoznunk, hogy megtekinthessük az Unreal Tournament 2007-et, csupáncsak az órák óta ott szobrozó emberekből áradó gyűlöletet kellett elviselnünk ezért cserébe – de hát ehhez már hozzászoktunk a show első két napján.

Az apró moziban sajnos nem lehetett kipróbálni személyesen a játékot, csak azt nézhettük végig, amint az Epic egyik programozója végigküzdi a pályát. A játékmód az eddig Conquestként ismert Warfare volt, amelyet egy havas pályán nézhettünk meg működés közben. A mi csapatunk emberi katonákból állt, az ellenség pedig az élőhalott Necrisekből tevődött össze. Ezen a pályán a frontvonalat új bázisok elfoglalásával, óriási ágyúk aktiválásával tolhattuk előre – egy ízben pedig egy energiagömböt kellett megszereznünk és elvinnünk a megfelelő helyre.

A tavalyi verzióhoz képest minden sokkal jobban nézett ki – ugyan maga a táj (a bemutató öt percig tartott, és ez alatt a pálya felét sem jártuk be!) kicsit kopár volt, nyoma sem volt Crysis-féle aljnövényzetnek, kidolgozottságnak, de az épületek, fegyverek, karakterek és főleg a járművek aprólékosan voltak kialakítva. Az új Necris-járművek (köztük egy nagyon durván kinéző háromlábú lépegető) bemutatkozása igen sikeres volt, de az is látszott, hogy az eddigi gépek mindegyike „tanult" néhány új trükköt. A képfrissítés igencsak fürge volt, pedig a játék alatt pörgő gép ma is kapható – igaz, a felső árkategóriát képviselő – darabokból volt összeállítva.

info

Az új Unreal motor érdekes módon nem aratott sikert a japán fejlesztőknél, a keleti programozók szerint a használata nehézkes és időigényes. Furcsa...



Bár a Necris lépegetők, a DarkWalkerek designját egyértelműen e Világok Harca filmből lopták, az vitathatatlan, hogy az UT2K7 gyönyörű lesz!

GEARS OF WAR

fejlesztő > Epic kiadó > Microsoft megj. > Mi is szeretnénk tudni...

Nem lehet vita: a Gears of War a show egyik legjobb játéka volt – és ahogy Tim az interjúban ismét megerősítette, az idén októberre tervezett X360-as premier után előbb-utóbb várható PC-n is. A sztori egy idegenek által megtámadott bolygóra repít minket, de a játéknak erről a részéről bántóan keveset tudni – mindössze az első pályát láthattuk, amelyben Marcust, a függelemsértés miatt lecsukott katonát kiszabadítja a sittről régi társa, Dom. Innentől kezdve a duó végig együtt marad (a kooperatív-mód a játék egyik legfontosabb vonzereje), és néha kiegészülve két másik katonával, néha járműre pattanva, néha a bolygó másik részeire röppenve verik vissza az együttesen Locust névre keresztelt lényeket.

A játék legfontosabb eleme a fedezék, ezek mögé húzódni, fedezékből fedezékbe ugrani egyetlen gombnyomással, rendkívül látványosan lehet. A rejtekhelyről lövöldözhetünk vakon – óriási szórással – vagy kihajolva, pontosan, ám a sérülést kockáztatva puffogtathatunk a két kiválasztott fegyverünkkel. Az eddig bemutatott fegyverek (a véglegesben tíznél is több eszköz lesz) közül kiemelkedik a gránátkupac – kis jel mutatja, hogy hol fog landolni – és a gépfegyver, melynek a végére apró láncfűrész van erősítve. Ez főleg multiban volt népszerű, a 4 vs. 4 meccseken mindenki megpróbált láncfűrészeléssel aratni. Mindehhez tegyük hozzá, hogy a grafika egészen elképesztő – talán természetes is, de az Epic programozói azok, akik első körben a legtöbbet tudják kihozni az új Unreal motorból.

Igazán nincs kedvünk három évet várni a PC-s változatra, jobb lesz, ha az Epic összekapja magát, és hamar összedobják a mi verziónkat is!

TIM SWEENEY INTERJÚ

Tavaly annyira összehaverkodtunk Tim Sweeneyvel, az „Epic Carmackjával”, hogy idén is sikerült vele összehoznunk egy csevegést. Tim ugyanolyan sápadt volt, ugyanazt a pólót viselte, mint tavaly – és ugyanolyan jó fejként osztotta meg velünk véleményét a játékvilágról.

PC Guru: Szia Tim, vágjunk is a közepébe, mi újság van veletek, a két játékotokkal?

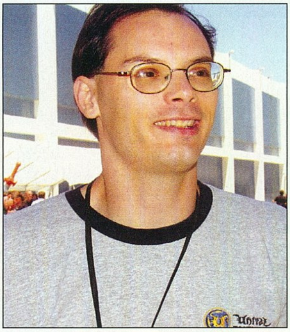
Tim Sweeney: Sziasztok! Minden szép és minden jó! Készülget az Unreal Tournament 2007 – nektek gondolom jó hír, hogy először PC-re fog megjelenni, annak meg valószínűleg nem fogtok örülni, hogy már biztos, hogy csak jövőre. A Gears of War csodálatos, CliffyB és csapata remek munkát végzett!

PC Guru: Erősítsd meg, ugye jön PC-re is?

Tim Sweeney: Hát hivatalosan csak X360-ra van bejelentve, de hát tudjátok, mi vagyunk az Epic: minden játékunk megjelenik PC-re is!

PC Guru: Ez jó hír! Egyébként mi újság az Unreal 3.0 motorral? Esetleg a 4.0-ról valami…?

Tim Sweeney: Minden várakozásunkat felülmúlóan népszerű a motor, már több mint száz játék készül a segítségével MMORPG-ktől a Midway új GTA-klónján keresztül sportjátékokig, a Mass Effecttől a Huxleyig! Még sok évig fogjuk támogatni, fejleszteni. A 4.0-n pedig… hát, a „dolgozunk” talán túlzás, az ötleteket gyűjtjük hozzá, készülünk a sokprocesszoros rendszerekre, de semmi látványosra nem kell gondolni. Egyelőre…



Idén is ugyanabban a pólóban jött, és idén is ugyanazzal a Lamborghinivel ment haza...

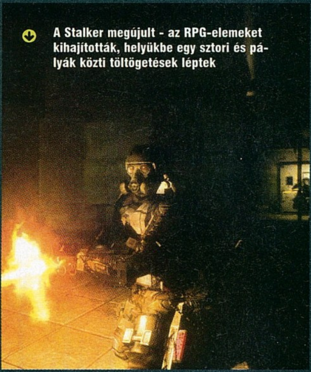
WARHAMMER 40K DARK CRUSADE

fejlesztő > Relic kiadó > THQ megjelenés > 2006. III. negyedév

A remek Dawn of War második kiegészítője még mindig nem hozza el a várva várt játszható tyranida kaptárflottát – de ezt leszámítva egyetlen panaszos szava sem lehet a rajongóknak. A két új játszható faj (a fejlett technikával és brutális tűzerővel rendelkező, de közelharcban törékeny Tau, és az elátkozott, élőhalott Necron nép) mellett új típusú kampányt kapunk: a lineáris, „pályáról pályára" metódust leváltja a Rise of Legendsre emlékeztető térképes, „arra terjeszkedünk, amerre jólesik" módszer.
A hőseink még brutálisabbá válnak, és végre saját kezűleg is fejleszthetjük-felszerelhetjük őket, ha elég csatát nyernek az általuk vezetett csapatok. Bár a Warhammer 40K világa személyesen nem éppen a szívem csücske, ahogy elnéztem a Necron hadúr elhullott egységeket feltámasztó hátborzongató rituáléját, magam is kedvet kaptam a játékhoz – képzelem mit érezhetnek a keményvonalas rajongók…

Egészen fura lényeket is lemészárolhatunk a Dark Crusade-ben

STALKER


A Stalker megújult - az RPG-elemeket kihajították, helyükbe egy sztori és pályák közti töltögetések léptek

fejlesztő > GSC kiadó > THQ megjelenés > Várható

A többszörös Duke Nukem Forever-díjas ukrán csoda idén ismét zárt ajtók mögött várta az újságírókat, ahol az utóbbi évek multiplayer demói után végre az egyszemélyes játékból is bemutattak valamennyit. No nem sokat, de az például kiderült, hogy az evés-ivás szimulációját kivették a játékból, mert csak feleslegesen bonyolította a játékos életét. A jelek szerint végre sztori került a játékba a „menjél kincseket szedni a vadonból" kezdetek helyett (amnéziás főhős rejtélyes tetkóval, időnként feltűnő, halott stalkerekkel tömött, rejtélyes teherautók, miegymás), a fejlesztők pedig lépten-nyomon az Oblivionhoz hasonlítgatják a játékélményt (ami főleg a játék eredeti alcímének – Oblivion Lost – tükrében tréfás), mindenkit biztosítanak afelől, hogy a fejlesztés jól halad, és 2007 tavaszán csodát látunk majd. Hisszük, ha látjuk, drága ukrán barátaink; hisszük, ha látjuk…

PARAWORLD

fejlesztő > *SEK* **kiadó** > *Sunflowers* **megjelenés** > *2006. III. negyedév*

Enyhe déja vu érzéssel közelítettük meg a Sunflowers kis kuckóját, ahol a kiállítótermek zajától távol, zárt ajtók mögött mutatták be a régóta a szívünk csücskének számító dinoszauruszos RTS-üket, a ParaWorldöt. Már felkészültünk a három éve szokásos menetrendre (megnézzük a játékot, fellelkesedünk, aztán pár hónap múlva, az aktuális megjelenéscsúszási bejelentésen elszomorodunk), de aztán kellemes meglepetésként ért, hogy a játékot szinte teljesen kész állapotban találtuk. A tájak (dzsungel, szavanna, jeges pusztaság), a harci dinók, a különféle ősember-törzsek katonái és épületei még mindig vadítóan jól néznek ki, és végre használhattuk a forradalminak kikiáltott Army Controllert is, ami nem más, mint egy bármikor felhozható ablak, amin az összes egységünk állapota látszik, és parancsokat is kiadhatunk rajta.
Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy nem kell a térképen keresgélni az egységeinket, ha hirtelen gyógyítóra, felderítőre, vagy építőmunkásra van szükség – ez kényelmesnek kényelmes, de forradalminak azért nem neveznénk. Mindenesetre most megint a lelkesedés fázisában vagyunk...

Reméljük idén tényleg megjelenik, mert jövőre már nem érnénk be ígéretekkel...

AION

fejlesztő > *NCsoft* **kiadó** > *NCsoft* **megjelenés** > *2007*

Ha az ember vette a fáradságot, hogy az NCSoft MMORPG-dömpingjében alaposabban is körülnézzen, igazi gyöngyszemeket fedezhetett fel a koreai online cég futószalagján. Az Aion először a grafikájával tűnt ki (a CryTek motor első, Far Cryban használt verzióját használja), majd az egzotikus szereplőgárdájával (angyalokat vagy démonokat személyesíthetünk meg), aztán a karakterek mozgásszabadságával (szárnyas lényeket alakítunk, tehát szabadon repkedhetünk), végül az igen jópofa, „PvPvE"-nek nevezett rendszerével. Ez az említett két játszható fél mellett egy harmadikat (a sárkányok) hoz be a képbe, akik a játékos-játékos elleni harcokban mindig az éppen gyengébb oldalán szállnak be a buliba, így őrizve meg a játékegyensúlyt. Érdekes volt még az időjárási effektek bevonása a játékmenetbe: a tomboló vihar és zuhogó eső nemcsak grafikai dísz volt, de nehezítette a karakterek mozgását, és befolyással volt a támadásokra is (a távolsági fegyverek és a tűz-alapú mágiák hatékonysága csökkent, a villámcsapás varázslat ellenben dupla sebzést kapott).

PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE LEGEND OF JACK SPARROW

fejlesztő > *7 Studios* **kiadó** > *Bethesda* **megjelenés** > *2006. III. negyedév*

Az idei év egyik legnagyobb mozis kasszasikere minden bizonnyal a Karib-tenger kalózainak a második része lesz. A mozisikerek nem kerülhetik el a játékadaptációkat sem, amik hála istennek évről évre egyre színvonalasabb formában látnak napvilágot. Nem lesz ez másképp a Pirates of the Caribbean második részével sem. Az akció-kaland keverékben Jacket, Willt és Elizabeth-et irányíthatjuk 24 pályán keresztül egy rendkívül látványos játékban, ahol természetesen a feladatunk a gonosz kalózvezér legyőzése lesz majd. A játék minden bizonnyal a filmmel együtt kerül a boltokba Johnny Depp szinkronhangjával. A pletykák szerint Orlando Bloom nem adta a hangját a játékhoz, de a kipróbálható verzióban az őt megszemélyesítő karakter hangja kísértetiesen hasonlított Legolas hangjához.

A film minden bizonnyal óriási kasszasiker lesz. A játékban már nem bízunk ennyire...

SCARFACE

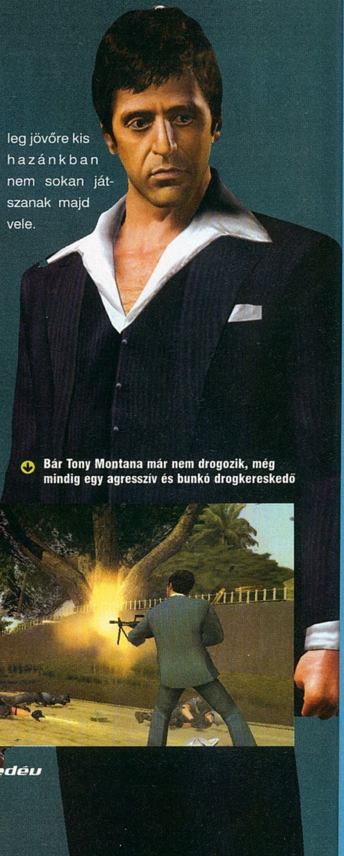
fejlesztő > ***Radical*** **kiadó >** ***Vivendi*** **megjelenés >** ***2006. IV. negyedév***

A tavalyi E3 legszánalmasabb bemutatójával azok találkozhattak, akik bebocsátást nyertek a Sebhelyesarcú zárt ajtók mögött tartott bemutatójára. Idén szerencsére változott a helyzet. A készítők szemlátomást teljesen újraírták a játékot, ami véleményem szerint szebb lett és jobb a harcrendszere, mint a GTA San Andreasnak, bár az is igaz, hogy a látványvilága a mai trendektől azért elmarad.

A harcrendszere ma márteljesen jól kezelhető, külső és belső nézetből is jól játszható, kihasználhatjuk a tereptárgyakat, hozzálapulhatunk az ajtófélfának, és a különböző testrészekre is leadhatjuk célzott lövéseinket, így életben hagyhatjuk ellenlábasainkat, bár a játék és a film hangulatából fakadóan ezzel a lehetőséggel nem sokan élnek majd. A Scarface egészére jellemző brutalitás hű a filmhez, ám sokszor erőltetettnek tűnt. A járókelőkkel való trágár közjátékok szerintem teljesen szükségtelenek és értelmetlenek, amit tetőz, hogy ezekért az obszcén jelenetekért még bónuszokat is kapunk.

Az autós játékelemek a harcrendszerhez hasonlóan jól sikeredtek. Az autók fizikája és törésmodellje megfelel az elvárásoknak, a pálya jóval részletgazdagabb, mint a GTA sorozaté, a különböző épületek, boltok jól kidolgozottak, és ráadásul töltés nélkül járhatjuk be azokat. Ígéretes újdonságnak tűnik rezidenciánk fejlesztése. A megszerzett pénznek itt tényleg nagy szerepe lesz, ugyanis ha másra nem, akkor legalább a saját kúriánk csinosítgatására használhatjuk fel. A dollárokon ugyanis a The Simshez hasonlóan vehetjük meg a több száz berendezési tárgyat.

A Sebhelysarcú tehát jó úton halad afelé, hogy egy jó játék legyen belőle. Ha még idén megjelenik, akkor az aránylag gyenge képi világot is megbocsáthatjuk neki, ha nem, akkor valószínűleg jövőre kis hazánkban nem sokan játszanak majd vele.



Bár Tony Montana már nem drogozik, még mindig egy agresszív és bunkó drogkereskedő

PREY

fejlesztő > ***Human Head*** **kiadó >** ***2K Games*** **megjelenés >** ***2006. III. negyedév***

A 3D Realms és a Human Head közös gyermeke a tavalyi E3-on az egyjátékos mód újszerű megoldásaival és a Doom 3 motor korlátainak kiszélesítésével vett le minket a lábunkról, az idei show azonban már a multiról szólt. A Prey standon nyolc összekötött géppel vívhattunk egymás ellen ádáz küzdelmeket. A deathmatch igazi pikantériáját a nagyszerű fegyverek, a döbbenetes grafika és a szaggatásmentes framerate mellett a falon mászás képessége okozta. Valami elképesztő érzés volt Grath elől menekülve hirtelen felrohanni a falra majd megállni és nézni, ahogy cimborám elvesztve a fonalat tanácstalanul néz szembe a feléje kilőtt rakétával. A hihetetlenül addiktív mecscsek rendkívül nagy népszerűségnek örvendtek, így biztos vagyok benne, hogy a nyári megjelenést követően a szerkesztőség kedvenc időtöltése lesz majd…

E3 LOS ANGELES, California 2006.05 GAMESHOW

RAYMAN RAVING RABBIDS

E3 LOS ANGELES, California 2006.05 GAMESHOW

fejlesztő > *Ubisoft Montpellier* kiadó > *Ubisoft* megjelenés > *2006. IV. negyedév*

Ezek a nyulak már most a 2006-os év legjobb ellenfelei!

Michael Ancel újra alkot. Legkedvesebb gyermeke, Rayman ugyanis ismét a mester bábáskodása alatt készül. Az őrült designer új agyszüleményében a világuralomra törő nyulakkal szemben kell felvennie a kesztyűt karok nélküli hősünknek. A 3D-s akció platformjáték stílusos grafikája mellett eszméletlenül vicces mozijaival hívta fel magára a figyelmet. Szanaszéjjel röhögtünk magunkat a föld elpusztításán ügyködő nyulak szokásain, akikről kiderült, hogy WC-zés közben sosem csukják be az ajtót, hogy nem tudnak tehenet fejni, és hogy a fürdéssel is hadilábon állnak, egy valamihez azonban értenek ez pedig a tánc... meg persze az agresszív harcmodor amivel szemben csak az alakváltásra is képes Rayman tud bármit tenni. Ancel legújabb alkotása minden bizonnyal az év legszórakoztatóbb játéka lesz!

LEGO STAR WARS 2

fejlesztő > *Traveller's Tales* kiadó > *LucasArts* megjelenés > *2006. IV. negyedév*

A Lucasarts színfalak mögött tartott bemutatója igazán hangulatosra sikeredett, aminek a tetőpontját hírszerkesztőnk, az olvasók által "mosolygós kis gömböcre" keresztelt Grath okozta, aki a Lego Star Wars 2 mellett felállított legós kosarat megrohamozva közel húsz percig kotorászott, hogy az ott lévő alkatrészekből a lehető legtöbb epizódszereplőt összerakhassa és magáénak tudhassa. Telhetetlenségét kedvenc külhoni marketingesünk Susan összeráncolt homloka sem volt képes lelohasztani, így Hancuval csak ketten néztük végig a játék prezentációját. A Lego Star Wars 2 az első trilógiát dolgozza fel így valószínűleg még több rajongója lesz, mint az első résznek. Ennek tudatában a készítők megpróbáltak néhány újdonsággal bonyolultabbá, nehezebbé tenni a játékot, hogy ne csak a kicsik, hanem a nagyok is élvezhessék azt. Immáron minden karakterünkkel képesek leszünk építeni: a széthullott legódarabokból az adott szituáció megoldásához szükséges eszközöket építhetünk, az egyszerű hidaktól kezdve egészen a birodalmi lépegetőkig bármit. Természetesen most is helyet kap a nagyszerű kooperatív multi, és újdonságként debütál a nehézségi szint választhatósága, mely egyértelműen a hardcore gamerek kedvéért került bele.

Az ilyen képek, jelenetek láttán nem lehet nem imádni a Lego Star Wars 2-t!

WARHAMMER® MARK OF CHAOS™

Az Exigóval feltűnt Black Hole csapata újabb óriási esélyt kapott a nemzetközi befutásra a népszerű Warhammer licenc képében. Úgy tűnik, a srácok élnek is a lehetőséggel, hiszen igen kellemes kis fantasy RTS-t faragnak, ami nemcsak a gyönyörű grafikával, és a Blizzard mozijait megszégyenítő intróval hengereli le a játékost az első percekben (ezt az Exigo után már el is várjuk tőlük), de végre első osztályú hangulat is sugárzik a játék minden egyes porcikájából, és jópofa, újszerű játékelemekkel rázza fel a tucat-RTS-ekbe belefáradt játékosokat.

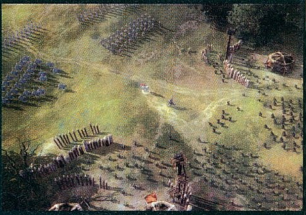
Az első számú ütőkártya a hősök rendszere, akik mérhetetlenül táposak, elképesztően jól néznek ki (egy démonherceghez volt szerencsénk a Káosz oldalán, valamint egy paplovaghoz a Császárság színeiben – természetesen előbbivel jól fel is szeleteltük az utóbbit), másrészt képesek a csatákon belül saját kis mini-ütközeteket létrehozni, és ott párbajozni. Mivel egy hős önmagában is nagy ütőerőt is képvisel, és bónuszt is ad a seregnek, egy ilyen párbaj kimenetele jó eséllyel az egész csata sorsát eldönti. A párbajba nem tudnak beleszólni a csata résztvevői, és ilyenkor a hősök a speciális, csak párbajban alkalmazható képzettségeikre vannak utalva. Egyszerre legfeljebb négy hőst vezényelhetünk világhódító hadjáratunk során, akiket három irányban fejleszthetünk: párbaj-képességek, harci képességek és a seregnek adott bónuszok.

Az alapanyaghoz hűen alig kell építkezéssel, sereggyártással törődnünk, csatában viszont az eredeti táblás játékból ismerős taktikai lehetőségek garmadája áll rendelkezésre (az egyes csapatokat különböző harci formációkba rendezhetjük, kinevezhetünk nekik bónuszokat adó zászlóvivőt, muzsikust, minden egységnek speciális támadási és védekezési formái vannak stb.). Külön figyelmet érdemel még a fizikai modellezés, aminek végre játékmenetbeli hatása is van. Ezt egy ostrom során voltunk kénytelenek észrevenni, ahol a Császárság tüzérei rommá lőtték a várunkat (ami a fizika törvényeinek engedelmeskedve omlott össze szép lassan), mire eszünkbe jutott rájuk ereszteni a lovasságunkat (akiknek ráadásul nem tudtuk kihasználni a „roham” képességét, mivel a gaz ellen olyan közel lopakodott a várunkhoz, hogy a lovasoknak nem maradt helye lendületet venni a rohamhoz...)

MAGYAROK GO TO THE USA

Mindig felemelő érzés magyar játékkal találkozni az E3-on, és konstatálni, hogy hazánk játékfejlesztő fiai-lányai bizony minden tekintetben állják a versenyt a sokszor összehasonlíthatatlanul nagyobb tapasztalattal és anyagi háttérrel rendelkező külföldi kollégáikkal. Idén a szokásosnál is erősebb volt a hazai felhozatal Los Angelesben, némi túlzással élve azt is mondhatnánk, hogy minden sarkon magyar játékokba botlottunk...

Érdemes megtekinteni a játék intróját is a DVD-n



Itt nem aprózzák el a háborúkat, tényleg hatalmas seregek feszülnek egymásnak

A Field Ops több igazi FPS-nél is szebb volt; ráadásul ez félig egy RTS!

WAR FRONT

Sajnos csak a „turkálóban", vagyis a reflektorfényből csak kósza sugarakat kapó Kentia Hall kiállítótermében volt látható a War Front, ahová a látogatók 90%-a csak azért megy le, hogy megnézze, rövidebb-e a sor a hotdogárusnál, mint a két „igazi" kiállító teremben. Pedig a játék grafikailag simán felvette a versenyt bármelyik konkurensével, az alternatív világháborús történet, és az ebből adódó sosem látott fegyverek bevetése pedig rengeteg lehetőséget rejt magában, ami megérdemelte volna a nagyobb érdeklődést.

A STORMREGION SIKER

Bár csak áttételesen kötődik a PC-s játékokhoz, mindenképpen meg kell említenünk a Panzers Nintendo DS-re készülő verzióját, amit több magazin is jelölt (a maga platformján és stílusán belül természetesen) a show legjobbjai közé. Innen is gratulálunk a Stormregionnek – és már nagyon várjuk, hogy megoszthassuk a Guru-olvasókkal azt, amit mi már tudunk az igazi PC-s folytatásról, a Panzers Cold Warról, de kasztrálás terhe mellett titokban kell tartanunk még egy ideig...

FIELD OPS

Az anno Ghost Wars néven indult stratégia-FPS keverék a War Fronttal ellentétben, örömteli módon nagy publicitást kapott, többek között egész oldalon hirdették az E3 hivatalos napilapjában, a ShowDailyben, de a nagyobb magazinok oldalain is sokszor találkoztunk a címével (szégyen-gyalázat, hogy a kiadó Freeze volt feltüntetve fejlesztőként a mi Digital Realitynk helyett!). Meg is érdemli, mert a koncepció (ha akarjuk, Battlefieldezünk, ha akarjuk RTS-ezünk) igen érdekes és sok lehetőséget rejt – olyannyira, hogy most ünnepélyesen megfogadjuk, hogy legalább egy hónapig nem is teszünk megjegyzéseket a „na, még egy magyar tankos RTS" témakörben.

BATTLESTATIONS MIDWAY

S Rájár a rúd a magára már-már Duke Nukem Forever-i méretű megjelenési csúszást felszedett tengericsata-szimulátor Midwayre. A Mithis megszűnésével a fejlesztőcsapatot az Eidos karolta fel, és tette magyar kirendeltségévé – egyben szépen megkérte a fejlesztőket, hogy ugyan dobják már ki a csaknem elkészült Xbox- és PS2-verziókat, és készítsék el helyette Xbox 360-ra a játékot. Ez persze újabb késéssel jár, az pedig azzal, hogy megjelenéskor már nem lesz olyan megfőbbentő a játék grafikája – ellenben a játékmenetnek, egyensúlynak jót tehet a pár hónap plusz...

JOINT TASK FORCE

Na, még egy magyar tankor RTS... (a fenébe, pedig igyekeztünk...!) Az egykori Mithisből lett Most Wanted fejlesztőcsapat modern kori RTS-e az nVidia standján volt látható, mivel a cég úgy értékelte, ez a grafika jól reprezentálja az új csúcskártyákban rejlő lehetőségeket – ez azért nem kis dicséret. Irak, Afganisztán, és hasonló háborús zónák adnak helyet a játék bevetéseinek, ahol egyesével felszerelt csapattagjaink (adhatunk nekik gázmaszkot, gránátokat stb.) úgy próbálnak meg úrrá lenni a káoszon, hogy annak minél kevesebb civil áldozata legyen (azokért ugyanis súlyos mínuszok járnak az egyetlen erőforrásunknak számító pénzből).

Az nVidia is ezzel a látvánnyal dicsekedett

ALONE IN THE DARK

fejlesztő > **Eden** kiadó > **Atari** megjelenés > **2007**

Edward Carnby tisztázatlan okokból kifolyólag ezúttal napjainkban kerül bajba

info

Úgy néz ki, hogy az Atari túl van történelme legdurvább időszakán, a licencek és fejlesztőcsapatok eladásával elég tőkét szereztek a fennmaradáshoz. •

Aki még emlékszik olvasóink közül az Alone in the Dark sorozat korszakalkotó, első epizódjaira, ma már jó eséllyel a nyugdíjból kuporgatja össze a következő videokártyára valót – viszont őket várhatóan jobban felvillanyozza a széria feltámadása, mint azokat, akiknek csak a legutóbbi részhez, a harmatos New Nightmare-hez volt szerencséjük. Az új epizód napjainkban játszódik, főhősünk viszont ugyanaz az Edward Carnby, aki a régi részekben is domborított (igen, az első rész 1926-ban játszódott, és igen, Edward most is ugyanaz a fiatalember, aki akkor volt; és nem, nekünk sem árulták el a fejlesztők, hogy ennek így mi értelme van).

Nagy értetlenségünkben egy ismeretlen házban térünk magunkhoz, földrengés van, a padló megnyílik alattunk, a falak ránk dőlnek, a világ összefolyik körülöttünk (jópofa ötletként nekünk kell gombnyomással pislogni, ilyenkor egy rövid időre újra kitisztul a látásunk), hallucinációk györtörnek, mi meg menekülünk a nem is tudjuk mi elől, aztán a fél épület egyszer csak eltűnik előlünk, mi egy időre megkapaszkodunk egy vízköpőben, majd lepottyanunk... Le a fél méteres pontossággal (!) lemodellezett New York-i Central Parkba, ahol a felvezetéshez illően szürreális és horrorisztikus kalandjaink játszódni fognak.

Ez a Central Park éjjelente rusnya szörnyek lakhelye, akik valami miatt mind egy szálig ránk vadásznak, mi pedig – azon felül, hogy nem értünk semmit – menekülünk, később fegyvereket szerzünk, szembeszállunk a rémekkel, és közben megpróbáljuk kideríteni, mi folyik itt, miért vagyunk képtelenek elhagyni a Central Parkot, hogy kerültük a múltból a jövőbe, és egyáltalán kik is vagyunk. Amint kezdtünk beleérezni a fény-árnyék hatásokkal, és egyéb effektekkel (homályosítás, mélységélesség) operáló, misztikus játékmenetbe, a prezentáció második részében hirtelen mintha egy másik játékba csöppentünk volna: hősünk egy autót talált a parkban, amit egy minijáték keretében feltört, majd beindított, aztán nekiállt furikázni; amikor valami akadály állta útját, kiszállt, és Half-Life 2-re emlékeztető módon a fizikára alapozó fejtörőt megoldva tisztította meg magának a továbbvezető utat. Nem volt rossz a játéknak ez a része sem, de hihetetlen módon elütött attól a hangulattól, amit addig láttunk – kíváncsian várjuk, hogyan sikerül egységes egésszé összekovácsolni a kettőt (illetve, hogy vannak-e még titokban tartott összetevők). A fejlesztők szerint egyébként alapjaiban elhibázott lépés egy 15-20 órás játék történetét a mozifilmek mintájára egy nagy ív mentén felépíteni; ők inkább a tévésorozatok (példaként a Lostot és a 24-et hozták fel) mintájára epizodikus formában, egy-másfél órás részekben gondolkodnak, minden epizódban saját kis történetszálakkal, rejtélyekkel és megoldásokkal.

Bár többször is megjártuk a Central Parkot, ez a helyszín nem rémlik...

TABULA RASA

fejlesztő > **Destination** kiadó > **NCsoft** megjelenés > **2006. IV. negyedév**

Richard Garriott nagyjából 140 éve készülő, többször újrakezdett MMORPG-jét szerencsétlen módon pont az NCSoft standon felállított színpad (ahol törzsi dobosok szórakoztatták a nagyérdeműt olyan hangerővel, hogy a céget mindhárom nap megbüntették miatta) közvetlen szomszédságában lehetett megtekinteni. A Tabula Rasa a zajártalom ellenére igen ígéretesnek tűnt, bár látványban és játékmenetben is sokkal inkább hasonlított valami

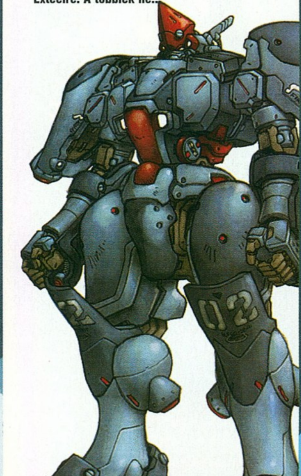
Unreal Tournament modra, mint hagyományos MMORPG-re. A kipróbálható pályán társainkkal egy csatamezőn kellett helytállnunk, halomra lőve az ellenséget, majd a vezérüket, egy harci robotot. A személyre szabható fegyverek, és az érdekes kasztrendszer (tizedik, majd huszonötödik szinten választhatunk egy-egy foglalkozást) élvezetes játékot sejtet, de nem tudunk szabadulni az érzéstől, hogy ennek a játéknak jó két éve kellett volna megjelenni az igazi sikerhez...

STAR WARS FORCES OF CORRUPTION

fejlesztő > **Petroglyph** kiadó > **LucasArts** megjelenés > **2006. IV. negyedév**

Míg a LucasArts zárt ajtók mögött tartott bemutatóján Grath továbbra is a lego-rohamosztagosok összerakásával szórakozott, kicsiny csapatunk kevésbé gyermeki lelkű részének bemutatták az Empire at War kiegészítő lemezét. A Forces of Corrutionben bemutatkozó új játszható oldal a galaktikus alvilágé, akik magasról tojnak az Erőre, és mindenhol csak a profitot keresik. Negyvenféle új egységüket a feketepiacról szerzik be, és akár csatában is lefizethetik az ellenfél katonáit, hogy azok álljanak át hozzájuk (egy speciális támadással némi pénz fejében bármilyen egységet átcsábíthatunk magunkhoz – akár multiban is!), illetve láttunk tőlük egy pajzskikapcsoló EMP-támadással kombinált orbitális tüzérségi csapást is – mit mondjunk, elég meggyőző volt. A hősök között megjelenik még Luke és Yoda, az egységek között pedig a Halálcsillag 2, Vader Executor osztályú óriás-csillagrombolója, B-Wingek, és jetpackes rohamosztagosok.

Aki szereti az ilyen ingyenes-robotos-japános akciójátékokat, mindenképpen ruházzon be az Exteelre. A többiek ne...



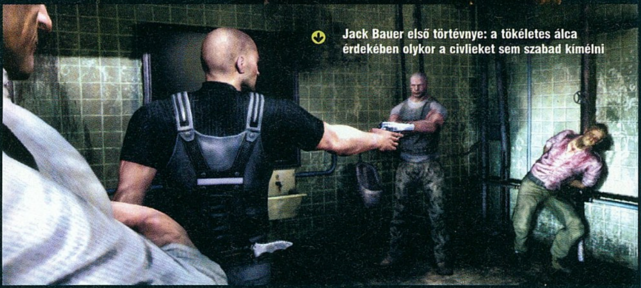
EXTEEL

fejlesztő > **Team Beam**
kiadó > **NCsoft**
megjelenés > **2006. IV. negyedév**

A távol-keleti MMORPG-diadalmenetet, illetve a WoW és a Guild Wars sikerét látva a kiadók egyre vadabb ötletekkel próbálnak betörni az online játékok piacára. Az extrém témaválasztás (amiben a vitathatatlan bajnok a Soccer Fury nevű harcművészetes-focis korai őrület volt) mellett a trükkös üzleti modellekben bíznak nagyon a cégek; ez utóbbira jó példa az Exteel. Ez az óriásrobotos-arénaharcos játék ugyanis ingyen letölthető, és havidíjat sem kér (és ez nem ígéret: Koreában már megjelent!), csupán a kimaxolt karakterek további fejlődéséhez szükséges új tartalmak (vagyis a későbbi content patch-ek) kerülnek pénzbe. Ez határozottan kellemes, de maga a játék már nem volt az: 16, változatos módokon fejleszthető és felszerelhető robot küzd egy arénában; na ez nem az, ami minket hosszú hónapokra a monitor elé szögezne, még akkor sem, ha a most kipróbált „mindenki mindenki ellen" mód mellé további, jóval kifinomultabb csapatjátékokat is ígérnek a fejlesztők – és még akkor sem, ha a játék egy Natha nevű bolygón játszódik.

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

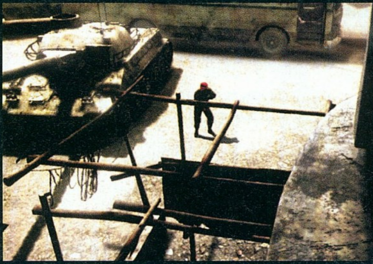
fejlesztő > Ubisoft Shanghai kiadó > Ubisoft
megjelenés > 2006. IV. negyedév

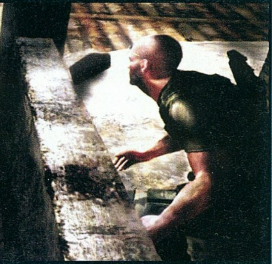


Jack Bauer első törtévnye: a tökéletes álca érdekében olykor a civlieket sem szabad kímélni

Sam Fisher visszatéréséről már jó néhány hónapja beszámoltunk nektek, sőt Grath tollából még egy párizsi stúdiólátogatásról is olvashattatok már a Guruban. A stáb többi tagja azonban csak most az E3-on került kapcsolatba a Ubisoft ügynökével.

Az új Splinter Cell már első látásra is sokat változott. Barátunk fizimiskája mellett az őt életre keltő grafikus motor is jelentős átalakuláson ment keresztül. A következő generációs konzolokra írt engine rendkívül részletgazdag világgal ajándékoz meg minket. Ha valaki játszott az új





Ghost Reconnal, az nagyjából elképzelheti, mire számíthatunk. A program képi világa nagyon emlékeztet a Ubisoft eme sikerjátékára azzal az eltéréssel, hogy Sam kalandjai egy parasztnyhajszállal még látványosabb közegben zajlanak. A demóban három pályát próbálhattunk ki.

Az elsőben egy repülőgépből kiugorva kellett elérni a célterületre. Sam irányítását az ugrást követően azonnal megkapjuk, a zuhanó ügynök ejtőernyőjét így nekünk kell kinyitni, de ha valamit rosszul csinálunk az menthetetlenül összegabalyodik (földbecsapódás előtt lehetőségünk van póternyő kidobására). Valami egészen elképesztően hangulatos a süvítő szélben lobogó ernyő frusztráló zaja közepette az analóg karokkal kibogozni magunkat... Ugyanez a feszültség folytatódik a megérkezésünk után is. A küldetések nagy része ugyanis immáron nem koromsötétben, hanem verőfényes napsütésben zajlik. Ilyenkor le kell mondanunk a sötétben való rejtőzködésről és a különféle tereptárgyak fedezékét kihasználva kell megközelíteni a célszemélyeket. A világos pályák a megszokottaktól eltérően jóval akciódúsabbak lettek. Az őrök hamar észrevesznek és ilyenkor csak gépfegyverünkre, késünkre és öklünkre számíthatunk. Aki e sorok olvastán attól tart, hogy a kínai csapat agyatlan akciójátékot készített sorozatából, az ne essen kétségbe. A Double Agent teljesen hű maradt a sorozathoz. A második pályán már nagy szerepe volt az árnyékoknak, a különféle kütyüknek, sőt Sam immáron nem csak a földön és a levegőben, hanem a víz alatt is kamatoztathatta tudását. A hatalmas jégtáblák alatt úszva kellett eljutnunk a felszínig, ahol Sam a jéghideg vízbe rántotta a lék körül ólálkodó őrt.

Az ősszel megjelenő Double Agent a sorozat legjobb darabjának ígérkezik. Grafikája döbbenetes, a játékban helyet kapott taktikai elemek száma kibővült, a főhős jóval komorabb megjelenítést kapott. Sam gonosz énjét a küldetések alatt is kidomboríthatjuk, hisz egy-egy átvezető moziban választásra kényszerít a játék. Ha kedvünk úgy hozza, ártatlan embereket is gond nélkül likvidálhatunk. A Pandora Tomorrow óta a szerkesztőség kedvenc időtöltése a Splinter Cell multipárbajok és a vállvetve megoldható kooperatív pályák nyüstölése, a Double Agentben erre is lesz lehetőségünk, de részleteket egyelőre nem árultak el.

LOS ANGELES, California
2006.05 E3 GAMESHOW

NEVERWINTER NIGHTS 2

fejlesztő > Obsidian kiadó > Atari megjelenés > 2006. IV. negyedév

Számomra az klasszikus RPG Obsidian által életre keltett második része a show egyik legnagyobb csalódását okozta. Sosem felejtem el, amikor az első részben Grath-tel vállvetve estünk neki a küldetéseknek, amikor a Guru szerkesztőség telefonjait kihangosítva adtuk egymásnak a jobbnál jobb tanácsokat és harci taktikákat!

A Neverwinter Nights második részét éppen ezért hatalmas várakozás előzte meg, de a kiállított demóverzió számomra katasztrofálisra sikeredett. Hiába a sokkal nagyobb és interaktívabb világ, a finomított harcrendszer és az állítólag monumentális történet, ha a játék képi világa meg sem közelíti a 2006-ban elvártakat. Az Oblivion és a Gothic 3 mellett a Neverwinter

Nights rendkívül csúnyának tűnt, amit fura módon még a kiállított verzió mellett álló obsidianos fejlesztő srác is elismert. Mindettől függetlenül állította viszont, hogy a szerepjáték-rajongók Mekkája lesz a játék, ami mindenben elemében túltesz majd konkurensein. A legnagyobb baj az, hogy ezekből a forradalmi elemekből egyetlenegyet sem volt képes demonstrálni. A látottak alapján úgy tűnik, hogy a Newerwinter Nights 2 a szegényes grafikai tuningon és az új sztorin kívül nem sok újjal kecsegtet, de azért bízom benne, hogy a srácok az újra elhalasztott megjelenésig összekapják magukat és a nagy sikerű elődhöz méltó folytatással ajándékoznak meg bennünket úgy, ahogy azt a Knights of the Old Republic második részével is tették…Ámen!

TEST DRIVE UNLIMITED

fejlesztő > Eden kiadó > Atari megjelenés > 2006. IV. negyedév

Száznál is több álomautó vár ránk a TDU-ban

Az idei E3 a versenyjátékok tekintetében elmaradt a várakozásoktól. Az Atari és a Microsoft standján is kiállított Test Drive mellett alig találkoztunk említésre méltó konkurenciával. A Test Drive azonban minden várakozásunkat felülmúlta. Az elképesztően részletgazdag, szabadon bejárható világban arra kocsikázunk, amerre csak akarunk. Az aszfaltról lehajtva simán átroboghatunk a házak között vagy a hatalmas réteken.

A különféle versenyeket az NFS-ben megszokott módon vehetjük fel, az azokon nyert pénzért pedig különböző autókat és cuccokat vásárolhatunk. A városban benézhetünk a ruhaboltba, ahol saját ruháinkat cserélhetjük le még menőbbekre, majd az új szerkóban roboghatunk haza a saját magunk által kidíszített otthonunkba. A Test Drive Unlimited tehát több, mint egy megszokott versenyjáték. Sajnos PC-s változatot egyetlen standon sem állították ki, ezért csak reménykedünk benne, hogy az Xbox 360-as port ugyanilyen elképesztően jól fog kinézni majd.

THE WITCHER

A fejlesztők rengeteget ígértek, de ezekből igen keveset tudtak megmutatni

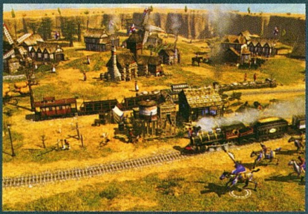
fejlesztő > *CD Projekt Red* **kiadó** > *CD Projekt*
megjelenés > *2007. I. negyedév*

A lengyelek legújabb üdvöskéje a két nagy kiállítási terem alatt található szerény, kínai piacra emlékeztető Kentia hallban kapott helyet. Az újgenerációs RPG sikeréért mindent elkövetnek a fejlesztők. A történethez országuk legnevesebb fantasy íróját kérték fel, az átvezető mozikhoz pedig Oscar-díjas rövidfilmeket készítő alkotókat bíztak meg. A prezentáción mindezekből sajnos nem sok jött át, de hajlamos vagyok elhinni, hogy a megjelenést követő teszteléskor teljesen összeáll minden, és az év egyik legjobb szerepjátékával lesz dolgunk, mely újszerű harcrendszerével minden játékos kegyét elnyeri majd. Az irányításhoz ugyanis jószerivel elég az egér is. Az ellenfél kijelölése után ugyanis befogjuk azt, majd tovább klikkelgetve elképesztően látványos mozdulatsorokat kivitelezve kaszabolhatjuk le azt. Ha védekezni szeretnénk, akkor nincs más dolgunk, mint a befogott ellenfél mellé vagy a főhős háta mögé kattintani, aki ekkor oldalra bukfencezik, vagy hátraszaltó után védekező állást vesz fel. A különféle skillek a Diablóban már megismert fejlődési fán fejleszthetők, a fő és mellékküldetések száma több százra rúg majd, a mesterséges intelligencia pedig állítólag kenterbe veri a világ összes RPG-jét... úgy legyen!

AGE OF EMPIRES 3: WARCHIEFS

fejlesztő > *Ensemble* **kiadó** > *Microsoft* **megjelenés** > *2006. IV. negyedév*

Az Age 3 kiegészítő lemezét személyesen az Ensemble-nagyfőnök Bruce Shelley mutatta be (akit egyébként láthatóan irritált, hogy az emberek sokkal inkább a készülő MMORPG-játékukról kérdezgették, mint a Warchiefs-ről). A kiegészítő három új oldala közül a sziúkat és az irokézeket láthattuk akcióban, akik bizony erősen különböztek az európai civilizációktól. A Home City szerepét a törzsi tanács veszi át, illetve új „épületként" tábortüzet rakhatunk a város közepén, ami köré katonákat küldhetünk rituális táncot járni, hogy a tánc típusától és a táncolók számától függően kapjunk valamilyen bónuszt (nagyobb sebesség vagy több életerő a katonáinknak stb.). A címszereplő törzsfőnökök némi meglepetésre nem a seregeinket vezetik, hanem extra tápos felderítő egységként jelennek meg – a fejlesztők szerint a felderítők sokkal kisebb szerepet játszottak a játékban, mint amilyet eredetileg szántak nekik, ezért most megerősítették őket.



DESPERATE HOUSEWIVES

fejlesztő > *Liquid* **kiadó** > *Buena Vista* **megjelenés** > *2006. IV. negyedév*

Szegény Ed del Castillon erősen látszott, hogy a Command and Conquer és a Battle Realms után nem érzi éppen a karrierje csúcspontjának a Született feleségek játékátiratát, ellenben a játékról messze ordít, hogy hatalmas siker lesz. Itt kérem, nincs semmi a véletlenre bízva: a fejlesztők összeütöttek egy Sims-klónt (persze nem néz ki úgy, mint a Sims 2, de láthatóan alacsony a gépigénye), amibe belehegesztettek egy zsáknyi minijátékot, és egy nyomozós kalandjáték-szálat sok lopakodós, szomszéd házba betörős résszel. A Lila Akác köz egyik hányattatott sorsú háziasszonyát alakítjuk, aki egy baleset következtében amnéziában szenved, így a saját háza táján is bele kell túrnia a szennyesbe, miközben az utcában történő egyéb sötét dolgokra fényt derít.

A játék sztoriját a sorozat egyik forgatókönyvírója írta (a történet független a sorozatétól, és azzal párhuzamosan fut, és Mary Alice öngyilkosságánál, vagyis az első tévés epizódnál indul), a zene is egy az egyben a tévében hallott, azonban a szinkronhangok közül csak a narrátoré eredeti (Liptay Klaudiát mindenképpen kérjük a magyar verzióba!).

LOS ANGELES, California
2006.05 **GAMESHOW**

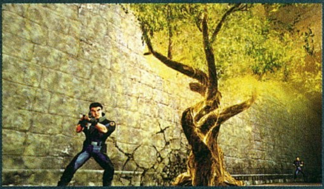
SHADOWRUN

fejlesztő > *FASA* kiadó > *Microsoft* megjelenés > *2007. I. negyedév*

Támogatunk minden olyan kezdeményezést, ami az imádott világok szörnyű feldolgozásáért felelős designerek kasztrálásáért küzd...

Életadó kék fa? Trapézgatyás indiánok? Mi ez, Shadowrun-paródia?!

Ahogy közeledett az E3, úgy vált egyre biztosabbá, hogy valamilyen formában jelen lesz a Shadowrun is az E3-on, így aztán hatalmas várakozásokkal mentem el a Microsoft sajtótájékoztatójára. Reménykedtem benne, hogy egy Deus Ex-szerű, nagyszerű történettel felszerelt FPS-t, esetleg egy csapat-alapú szerepjátékot fogok látni. A végeredmény azonban kiábrándító volt: szerepjáték meg sztori helyett egy otromba, ronda és végtelenül nem shadowrunos Counter-Strike-klónt kaptunk. Lebernyegekkel repülő, falakon át teleportáló indiánok vannak az egyik csapatban, céges katonák



a másikban, zászlók helyett meg valami kéken világító szent fát kell rabolni. A pályák kidolgozatlanok voltak, a fegyverek kiegyensúlyozatlanok, a varázslatok pedig köszönőviszonyban sem voltak a Shadowrun világával. Egyjátékosmód nem is lesz (ha a botok elleni küzdelmet nem számítjuk ide), multiban viszont játszhatnak egyszerre az xboxosok és a Vista-tulajok. Ez programozási téren elképesztő eredménynek tekinthető, de azt hiszem, olyan sokat nem számít, ha egy rémes játékkal két platformon is szenvedhetünk. (Érdekességként megjegyzem, hogy a PC vs. konzolos meccsek többségét a kontrolleres csapat nyerte.) Talán nem tisztességes dolog egy E3-as bemutatkozás alapján ennyire lehúzni egy játékot, de nem tehetek mást – egyértelmű, hogy ez a show legnagyobb csalódása.

PHANTASY STAR UNIVERSE

fejlesztő > *Sonic Team* kiadó > *Sega* megjelenés > *2006. IV. negyedév*

Bár PC-n nem túl (el)ismer sorozat a Phantasy Star, a Sega egyetlen szerepjáték-sorozatának konzolos körökben milliónyi híve van. A PSU tulajdonképpen két játék lesz egyben: egyrészt kapunk egy sztorizgatós, kellemesen japános hangulatú egyjátékos-módot, másrészt pedig lesz a korongon egy – fizetős – multiplayer rész is, saját történettel, ellenfelekkel, felszereléssel.
A harc valós időben, fegyvereinket váltogatva, különféle, igen látványos kombókat előadva zajlik, a fejlődés pedig nagyjából kimerül cuccaink feltápolásában, illetve új képességek megszerzésében. Utóbbinak különösen nagy jelentősége lesz multiban, hiszen ott milliónyi randomtárgy vár ránk, melyek a Diablókhoz hasonló addikciót képesek kiváltani – nagy kár, hogy ezért külön havidíjat kell pengetni; és ezért még az sem kárpótolt, hogy az igen színes játékot ilyenkor együtt tolhatjuk a PS2-es játékosokkal...

Az év miniszoknya-díját a képen is látható eltszerű leányka kapja

World of Warcraft – The Burning Crusade

fejlesztő > **Blizzard** kiadó > **Vivendi** megjelenés > **2006. IV. negyedév**

Ismét elmaradt a régóta pletykált Diablo 3 bejelentés. A Burning Crusade-hez nem kaptunk a Blizzard-hagyományok szerint új render animációt, csak egy engine mozit (ami néha még szaggatott is). A kiegészítőről egyetlen (!) fontos új információ derült ki: az új szövetséges faj, a csápos fejű, taurenszerű draeni-k (autentikus kiejtése: „drénáj” – bár vélhetőleg a Kárpát-medencében soha senki nem fogja így ejteni...), akiket egyébként is lehetett már sejteni.

Mindezek tükrében a Blizzard produkcióját akár az E3 legnagyobb csalódásának is nevezhetnénk – a gyakorlatban mégis valóságos közelharc dúlt a Burning Crusade-et futtató kb. 30 gépért, és tucatjával lógtak a kérdezősködő rajongók minden Blizzard-pólós fejlesztőn (akik egyébként remekül be voltak idomítva arra, hogy ne válaszoljanak egyetlen érdekes kérdésre sem), és úgy egyáltalán, elképesztő tömeg tolongott a Blizzard-standnál. Hogy miért? Mert végre a saját szemünkkel láttunk, és próbálhattunk ki olyan dolgokat, amikről eddig csak fórumokon és interjúkban hallottunk a fejlesztőktől.

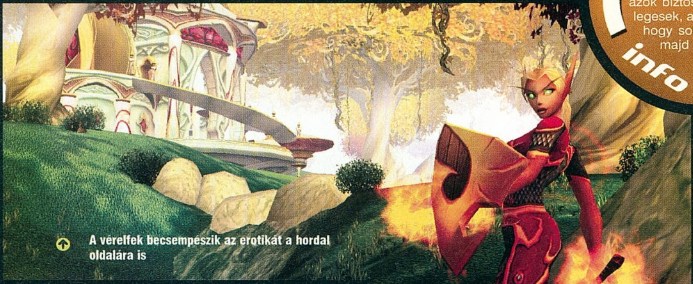
63. szintű, hihetetlenül durva új cuccokban feszítő karakteremmel (ráadásul ez még csak az 1.11-es patch-ben érkező Naxxramas Necropolisban szerezhető zsákmány volt, nem a kiegészítő 70. szinthez igazított megabrutál felszerelései) átléphettem a Dark Portal túloldalára, az orkok egykori szülőbolygójának, Draenornak maradványaira. Felpattanhattam az új, repülő hátasra – a nether dragonnak nevezett szurokfekete, ködszerűen gomolygó sárkány elképesztően jól néz ki, és remek móka vele a földön ragadt „sárkánytalan” karakterek felett repkedni. Kipróbálhattam az új foglalkozást, a ékszerészetet: gyűrűk és nyakláncok készítése mellett a Diablóból ismerős „socketes” tárgyakba való mágikus ékköveket is ők gyárthatják. Ilyen tárgyakat csak a kiegészítőben szerezhetünk (egy újabb ok, ami miatt dobhatjuk ki az összes régi tárgyunkat...), és legfeljebb három, különféle bónuszokat (tulajdonságokra, mágiaellenállásra, sebzésre, gyógyításra stb.) adó ékkövet helyezhetünk beléjük. Az egyes ékkövek a színüknek megfelelően még kombózhatnak is egymással (a Diablo rúnaszavaihoz hasonlóan), de ennek a részletei még ismeretlenek.

Ki itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel (és tegyél félre 10 g-t repairre)!

No és az igazán fontos dolgok? PvP-s újítások, új battlegroundok, hero classok, a 70. szinttel járó új varázslatok, talentek, a tucatnyi új instance részletei, no és persze a legfontosabb: a megjelenési dátum? Ez még mind a homályba vész... Legkézzelfoghatóbb információként annyit sikerült megtudnom, hogy a nyáron érkező Shadow of the Necropolis (ez is milyen már, hogy a patch-eknek hangzatos címeket adnak...) „élettartamát” 4-6 hónapra tervezik, és a kiegészítő megjelenéséig ez lesz a legkeményebb kihívás a csúcs-klánok számára. Egyébként várható még egy 1.12-es patch – főleg a nem-hardcore játékosokat megcélzó tartalommal – és aztán az 1.13 már a Burning Crusade-et fogja előkészíteni...

info

Vetettünk néhány pillantást az ékszerész karakter receptjeire is, és bár azok biztosan nem véglegesek, az már biztos, hogy sok ékkő kell majd ehhez...



A vérelfek becsempészik az erotikát a hordal oldalára is

VIHAR ELŐTTI CSEND...

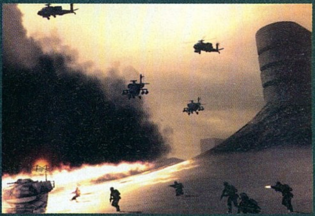
A Blizzard egyik vezetője, Paul Sams rövid nyilatkozatban nyugtatta meg a bombasztikus új bejelentésekre éhező játékosokat: több szupertitkos fejlesztés is zajlik jelenleg a csapat háza táján, nem kívánják elhagyni a World of Warcraft kedvéért sem a Starcraft, sem a Diablo univerzumot, sőt dolgoznak egy teljesen új, az eddigi Blizzard-hagyományokhoz nem kötődő játékon is, plusz leszerződtek egy élőszereplős Warcraft-mozifilmre is egy hollywoodi stúdióval. Mivel eddig az összes „nagy” (azaz nem kiegészítő) Blizzard-játékot ősszel jelentették be, most minden rajongó a szeptembert, és a lipcsei Games Conventiont várja...

WORLD IN CONFLICT

E3 LOS ANGELES, California 2006.05 GAMESHOW

fejlesztő > Massive kiadó > Vivendi megjelenés > 2006. IV. negyedév

A múlt havi számban bemutatott hidegháborús RTS-t végre élőben is kipróbálhattuk a fejlesztők ellen (akik egyébként a nyolcvanas éveket idéző, borzasztóan ronda, kék és piros tréningruhákba voltak bújtatva, amit jól láthatóan gyűlöltek) egy négy-négy elleni partiban, a legegyszerűbb, zászlófoglalós játékmódban. Bár a játék csak helyenként, pillanatokra nézett ki valóban úgy, mint az előzetes képeken (a Quake Warshoz hasonlóan itt is minimum grafikán ment élesben a program, hogy ne akadozzon az optimalizálatlan motor miatt), a játékélménnyel minden rendben volt. Az RTS-ekben megszokott 5-10 perces építkezős-gyűjtögetős felvezető időszak eltörlése, és a különféle fegyvernemek irányítása egész Battlefield-hangulatúvá tette a játékmenetet. Az állandó akció ellenére sem volt követhetetlen a harc (az egységek jó sokáig bírták a zárótüzet), amikor pedig ellenfelünknek összegyűlt egy atomcsapásra való taktikai pontja, nos, az döbbenetes élmény, és a környéken bámészkodókból spontán ovációt kiváltó látványosság volt. Egyik játékostársammal együtt a teljes haderőnk odalett (ezt kihasználva gyorsan fegyvernemet is cseréltünk), de mivel a pusztulásukkal visszakaptuk a csapataink árát, és újra bevásárolhattunk, a nukleáris csapás sem jelentette automatikusan a meccs végét. (A történelmi hűség kedvéért: a gaz orosz fél később ledobott egy szakasz ejtőernyőst a hátországunkba, és ezzel megpecsételte az atomcsapás által megtépázott seregünk sorsát…) Annyit nem sikerült játszanunk a World in Conflicttal, hogy kijelenthessük: a Starcraft óta a legjobb multiplayer RTS készül, de az bizonyos, hogy valami nagyon mocorog a svéd fejlesztők háza táján!

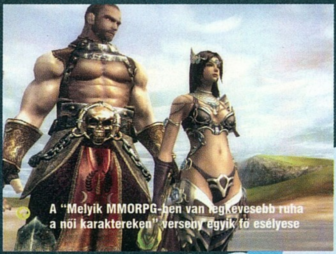


Hoppá, valaki megnyomta a nagy vörös gombot a támaszponton...

SOUL OF THE ULTIMATE NATION

fejlesztő > Webzen kiadó > Webzen megjelenés > 2006. IV. negyedév

Minden idők leggagyibb című játéka (erős versenyben a Heroes of Annihilated Empiresszel) leginkább fantasztikus zenéjével vonzotta az érdeklődőket a Webzen (az NCSoft után egy újabb, kizárólag online játékokkal foglalkozó óriás Koreából!) standjára. Utóbb kiderült, hogy a muzsika a Gyűrűk ura-filmek háromszoros Oscar-díjas zeneszerzőjének, Howard Shore-nak a műve – és ezzel véget is ért a SUN-nal kapcsolatos lelkesítő dolgok listája. Egyébként egy meglehetősen átlagos manga-fantasy MMORPG-t kapunk, annyi extrával, hogy minden egyes új, felfedezett területhez tartozik egy hosszú és kemény küldetés, amivel beléphetünk az adott területen a játékos-játékos elleni harcokba, és az ún. vadász-küldetésekbe (valamilyen ritka cuccból kell X mennyiséget minél előbb összegyűjteni). Bár, ha jobban belegondolunk, „attunement quest" fedőnév alatt ezt is láttuk már más online RPG-kben…



A "Melyik MMORPG-ben van legkevesebb ruha a női karaktereken" verseny egyik fő esélyese

HELLGATE LONDON

fejlesztő > *Flagship* kiadó > *Namco Bandai* megjelenés > *Majd ha kész lesz*

Szinte tapintani lehetett a Diablo-nosztalgiát a Namco standjánál, ahol Bill Roper és a Blizzard North többi volt tagja a Hellgate Londont mutatta be. Már a felvezetés a régi Diablós időket idézte: egy szuper hangulatos, és meglepően hosszú render mozi alapozta meg a hangulatot, ami a templomos lovag után a második játszható kasztot, a kabbalistát hivatott bemutatni.

A kabbalista a fekete mágia mestere, aki korlátozottan képes a démonok felett uralmat gyakorolni, megidézni vagy a pokolba visszaküldeni őket, illetve a saját életerejét feláldozva brutális támadó varázslatokat az ellenfeleire olvasni. Fegyverzetünk egy kisebb, az ellenfeleket lelassító, illetve helyhez kötő fegyverből, és egy nagyobb kaliberű energiafegyverből állt; szorgosan kellett is használnunk mind a kettőt, ha nem akartuk hogy az ellenfelek közel kerüljenek hozzánk (és nem akartuk, mert a páncélzatunk finoman szólva is gyér volt). A véletlengenerált pályákon (kipróbáltuk két gépen is ugyanazt a szintet: tényleg véletlengeneráltak voltak) érdekes módon az összes fejlesztő third person nézőpontból irányította a karakterét – nekünk a first person kézreállóbb volt. A grafika néha egészen látványos, máskor kiábrándítóan kopár volt (ráadásul sűrűbb jeleneteknél csúnyán be is szaggatott az egész), de a lemészárolt szörnyekből kipotyogó zsákmány, a három képzettség-fával megoldott fejlődés, a papírbabaként öltöztethető hős, az élvezetes és intenzív, szörny-mészárlás, no és persze a vészjósló, démoni atmoszféra hihetetlen Diablo-hangulatot adott a játéknak. Nem is beszélve arról, hogy a demópálya (ami az egyik fejlesztő szerint nem kevesebb mint négy órányi játékidőt rejtett – nekünk persze nem volt ennyi időnk ellenőrizni…) egyik küldetésében egy Wart nevű kisfiú arra kéri a hős démonvadászt, hogy szerezze vissza a szörnyek által elragadott láb-protézisét (lásd még: Wirt lába a Diablóban).

Sokan, sokszor próbálták már a Diablo 2 sikerét lemásolni, vagy felülmúlni, de még senkinek nem sikerült – de ha valaki, hát az eredeti játék készítői eséllyel indulnak, hogy megdöntsék az immár hatéves játék trónját… De mi azért örülnénk, ha a Blizzard is beeresztené a maga bajnokát, az igazi folytatást a ringbe, aztán győzzön a jobb!

Egy ilyen paladint még a World of Warcraftban is el tudnánk fogadni; innen is köszönet a Flagship szexhiányos modellezőinek!

Az esélyeket egy taktikai atombombával billentettük a mi oldalunkra

A HARMADIK KASZT?

A Diablo lovagját idéző, aurákkal operáló, erős közelharcos templomos, és a WoW-os warlockra emlékeztető démonidéző mágus kabbalista mellett várhatóan még egy kaszt lesz a játékban. Ha a hasonló játékok tank-gyógyító-sebzésosztó szentháromságából indulunk ki, ennek valamiféle támogató, gyógyító kasztnak illene lennie – reméljük, hamarosan megismerjük őt is!

ERAGON

LOS ANGELES, California 2006.05 GAMESHOW

fejlesztő > Stormfront kiadó > Vivendi megjelenés > 2006. IV. negyedév

Félre Harry Potterrel és Narniával, itt az új tinifantasy-őrület, az Eragon, egy mindössze 19 éves kaliforniai srác, Christopher Paolini regénye. Bár a háttérvilág ordas nagy Gyűrűk ura-nyúlás (a fontosabb helyszínek, szereplők nevein csupán egy-két betűt változtatott a szerző), a sztori pedig a Csillagok háborújából lett importálva, a világ ráharapott az Eragonra, ami 98 hetet töltött a New York Times bestseller listáján. Ennek megfelelően jön a film- és a játékfeldolgozás is – előbbit részben Magyarországon forgatták, utóbbi pedig a Gyűrűk ura akciójátékokra emlékeztetett leginkább, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy néha beszáll a bunyóba ifjú hősünk sárkány haverja is, aki hol rövid úton pirítóst gyárt az ellenfeleinkből, hol a nyakába kapja Eragont egy repülős ügyességi pálya erejéig. Tuti befutó a karácsonyi piacon, ráadásul néhány pálya egész jól nézett ki!

FRONTLINES: FUEL OF WAR

fejlesztő > Kaos kiadó > THQ megjelenés > 2007. II. negyedév

Az őrületesen népszerű Battlefield-mod, a Desert Combat készítői hamar megunták az EA vendégszeretetét, és miután aktívan közreműködtek a Battlefield 2 elkészítésében, vették a kalapjukat, kiváltak az óriáscégből, Kaos néven új stúdiót alapítottak, és most saját játékkal jelentkeznek.

A Frontlines természetesen egy újabb csapatalapú, modernkori FPS, amiben ezúttal az orosz-kínai szövetség katonái csapnak össze az egyesült amerikai-európai erőkkel. Az ígéretek között szerepel a minden eddiginél erősebb csapatmunkára ösztönző játékmenet, a fejlődő, specializálódó karakterek szerepeltetése, a pályákon dinamikusan változó célok (a sima zászlófoglalás mellett ezernyi mellékküldetés), ami mind jól hangzik, de minket valahogy mégsem győzött meg a csapat arról, hogy a játék a porba fogja gyalázni a Quake Warst meg a Battlefieldet…

A kérdés egyszerű, és igennel vagy nemmel válaszolj... Megcsaltál?

HEAVY RAIN

fejlesztő > Quantic Dream kiadó > Atari megjelenés > 2008. Talán…

Ha a Quantic Dream fejlesztőcsapat előhozakodik valamivel, az garantáltan igazi ínyencség lesz; így volt ezer éve az Omikronnal és a tavalyi Fahrenheittel is (na igen, a srácok nem sietik el egy-egy játékuk elkészítését). Idén a derék franciák a régóta várt Omikron 2, illetve a bejelentett, majd visszavont Infraworld helyett egy új projekttel jelentkeztek, sajnos csak techdemo szinten (hogy mikor lesz belőle játék, az egyelőre beláthatatlan). A rövidke mozi valós időben futott, és jópofa módon egy virtuális szereplőválogatásba nyújtott betekintést, ahol a játékhoz keresnek „digitális színészeket". Az operatőrhöz beszélő lány arcán valami egészen döbbenetes, és élethű módon hullámzottak az érzelmek: öröm, eltökéltség, harag, szomorúság, elkeseredés (egyszer még el is sírta magát), és a háttérül szolgáló szoba kidolgozása is a Final Fantasy mozifilmek színvonalát idézte.

Bár a játékról semmit nem lehetett megtudni, ez a technológia és a fejlesztők eddigi dicsőséglistája bőven elég ahhoz, hogy felvéssük a Heavy Rain nevet a várólistánkra…

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

fejlesztő > Arkane és Kuju kiadó > Ubisoft megjelenés > Majd ha kész lesz

A Valve Source motorja a hatalmas sikerű Half-Life 2 kivételével sajnos eddig egyetlen játékban sem volt képes igazán megvillantani oroszlánkarmait. A Ubisoft színeiben induló Dark Messiah azonban minden bizonnyal képes lesz erre. Az FPS-nézetben játszható, szerepjáték-elemekkel enyhén felvértezett akciójáték parádés harcrendszert és a Half-Life 2-höz hasonló, minden tereptárgyra ható fizikát ígért. A standon kiállított tesztverzió beváltotta a játékhoz fűzött reményeinket. A kardpárbajok rendkívül látványosak és könnyedén elsajátíthatóak, a mágia és a pusztakezes harc kombinációja számtalan lehetőséget kínál, amit megfejelnek a fizika adta lehetőségek. A ránk rontó ork hordát a függőhídra terelve a hágcsókat elvágva néhány mozdulattal likvidálhatjuk, és diadalittasan nézhetjük, ahogy ellenfeleink kapálózva zuhannak a mélybe. A Messiah képi világával is minden rendben van, s bár nem éri el a HL2 színvonalát mégsem lehet oka a panaszra. Kis csapatunkból egyedül Hancu volt szkeptikus a játékkal, szerinte egy hangyányit hangulattalanra sikeredett – a végső verzió megjelenésekor mindenre fény derül majd.

TIMESHIFT

fejlesztő > Saber kiadó > Vivendi
megjelenés > 2006. III. negyedév

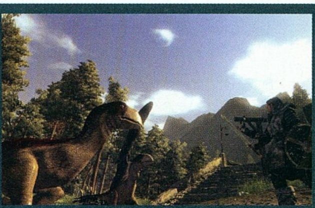
Reméljük ezeket a fegyvereket azért kicsit egyszerűsítik, mert kicsit nevetségesek...

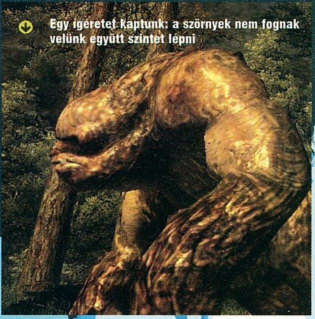
A kiadóváltás egyértelműen jót tett a Timeshiftnek. A nemrég, még ataris színekben megjelent demót végigjátszva az év legszánalmasabb próbálkozásának hittük, az E3-on bemutatott, már vivendis zászló alatti demó azonban újra visszahozta a reményt. Az már most biztos, hogy a Timeshift nem lesz az év FPS-e, sőt valószínűleg az első ötben sem jut neki szerep, mégis úgy érezzük, hogy ha végre megjelenik egész jól el leszünk vele. Az idő manipulálásának képessége számtalan lehetőséggel bír. Ha megállítjuk az időt, akkor észrevétlenül elcsenhetjük a ránk támadó katona fegyverét, aki az idő újraindításakor kétségbeesetten és tehetetlenül bambul maga elé, majd megpróbál a lehető legrövidebb úton új fegyverhez jutni. Az idő manipulálása tehát jól működik, és kiforrottnak tűnik – nem úgy, mint a játék többi része. A világ kidolgozatlan és hangulattalan, a fegyverek megvalósítása harmatgyenge, a mesterséges intelligencia pedig a közepes szint alsó határát súrolja. Mindezektől eltekintve, ha egyszer végre megjelenik, akkor egy próbát mindenképpen megér.

GOTHIC 3

fejlesztő > Pyranha Bytes
kiadó > Aspyr
megjelenés > 2006. IV. negyedév

A z interneten Oblivion-killernek kikiáltott szerepjáték a tavaly bemutatott, igencsak alfa állapotához képest jelentős fejlődésen ment keresztül. A grafika immáron elnyerte a végleges formáját ám sajnos látvány szempontjából minden részletében elmarad a Bethesda által igen magasra tett mércétől (akármilyen is jól néznek ki a beállított PR képek). A játékmenet szintén fényévekkel javult a tavalyi, lényegében csak kardlengetést engedélyező verziótól, ma minden működött. A mesterséges intelligencia már jól muzsikált, a harcrendszer is elnyerte a végső formáját az apró újdonságként bevezetett félholtra vert karakterek pedig üde színfoltként hatottak. A játékban ugyanis egy-egy véres küzdelem után dönthetünk úgy, hogy megkegyelmezünk ellenfelünknek, aki ezután sok esetben értékes infókhoz juttat vagy éppen örökre a lekötelezettünk marad. A Gothic 3 egy nagyon jó játék lesz, a rajongóknak biztosan nem fog csalódást okozni, de hogy ez elég lesz-e legalább fél évvel az Oblivion után a nagyobb sikerhez, az még nem biztos...





Egy ígéretet kaptunk: a szörnyek nem fognak velünk együtt szintet lépni

LOS ANGELES, California
2006.05 GAMESHOW

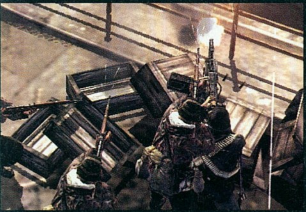
COMPANY of HEROES

fejlesztő > Relic kiadó > THQ megjelenés > 2006. IV. negyedév

A járművek a valós fizikának megfelelően működnek

Közel zoomolva az akcióhoz lélegzetelállító látványban lesz részünk

Bár némi egészséges lokálpatriotizmustól hajtva hajlamosak vagyunk a magyarokat tekinteni a világháborús RTS-ek királyainak, a Company of Heroes bemutatója meggyőzött arról, hogy annak a koronának bizony Kanadában, a Relic széfjében a helye. Az hogy a játék elképesztően néz ki, már nem újdonság, a dinamikusan rombolható, és fedezéket nyújtó környezet, és a meglepően okos AI azonban már meghökkentő dolgokra képes együtt. A bemutató egyik jelenetében például egy csapat amerikai gyalogos barikádozta el magát egy épületben, egy német tank elől menekülve. Bár volt páncéltörő fegyverük, nem tudták használni, mivel az épületnek a tank felé néző oldalán nem volt lőrésként használható ablak, a fedezéket pedig nem tudták elhagyni anélkül, hogy a tank legéppuskázná őket. A patthelyzetet egy másik gyalogos csapattal sikerült feloldani, akik oldalba támadták a tankot: a rakétavetőjükkel ugyan elhibázták a harckocsit, de a célt tévesztett lövedék rést robbantott a csapdába esett bajtársak fedezékén, akik azon keresztül aztán segítettek két tűz közé szorítani, majd megsemmisíteni a nácikat.



Az erőforrás-gyűjtögetés és seregygyártás hagyományait eredeti módon hozza be a Company of Heroes a világháborús környezetbe. A pályák szektorokra vannak osztva, és mindegyik más-más „nyersanyagot" termel, ha az ellenőrzésünk alatt tartjuk: például üzemanyagot, lőszert, utánpótlás-pontot, amiért a hátországból kérhetünk újabb katonákat, vagy fejlesztési pontot, amiért pedig a katonáinkra aggathatunk újabb fegyvereket (például gránátot vagy aknákat). Ha egy szektorunk minden szomszédját is mi uraljuk, az a terület biztosítva van utánpótlással, ami azt jelenti, hogy építhetünk oda – például géppuskafészket vagy őrtornyot. A csaták túlélésével nemcsak a katonáink fejlődnek, és lépnek szintet, de mi magunk, a parancsnokuk is. Fejlődésünkkel Diablo-szerűen három képzettségi fán lépdelhetünk egyre feljebb, melyek a sereegink páncélozottságát, a gyalogsági, illetve a légi egységek hatékonyságát növelik.

info

A Relic X360-as játéka, a szintén második világháborús akciójáték, az Outfit is jó eséllyel meg fog jelenni PC-n is, remélhetőleg jó hamar!

A játékkal beépített mozi-felvevő, és szerkesztő alkalmazás is érkezik, aminek segítségével könnyen készíthetünk, majd vághatunk össze, végül effektezhetünk kedvünkre világháborús eposzokat. Ha valakinek nem tetszett a Ryan közlegény megmentése, most itt az alkalom, hogy megmutassa Spielbergnek, ő tudna jobbat is!

Multiplayer oldalon merész húzás, hogy egyáltalán nem lesznek egy-egy elleni pályák – a fejlesztők közvélemény-kutatása szerint ugyanis a meccsek 80-90%-a több résztvevős csapatjáték, és ők is az ilyen (maximum 4-4 elleni) összecsapásokra élezik ki a játékot. A csapatjátékok rákfenéjét (koncentrált támadás az ellenfél egyik tagja ellen, majd az ő kiesésével megroggyantott csapat elsöprése) a „live together, die together"-nek nevezett rendszer küszöböli ki: ha teljesen le is söpörtek a pályáról, amíg van életben szövetségesem a játékban, lassan ugyan, de kapok utánpótlást, és újraépíthetem a vonalaimat.

Egy tüzérségi támadás hatalmas káoszt képes okozni a katonák között

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

fejlesztő > *Creative Assembly* kiadó > *Sega* megjelenés > *2006. IV. negyedév*

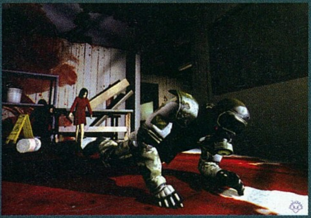
Figyeljük meg a katonák eltérő sisakjait, pajzsait! A fejlesztők szerint ez a játék egyik legfontosabb újdonsága...

A minden keményvonalas stratéga kedvencének számító Total War sorozat visszatér a sötét középkorba! A magunk részéről az újra felhasznált Rome-motor (ha már itt tartunk, Alexander címmel jön egy Rome kiegészítő is nyáron) ellenére két perc alatt meg lettünk győződve arról, hogy itt nem egyszerű Medieval-felmelegítésről van szó, hanem az elődökhöz méltó új játékról... A világtérképen játszódó körökre osztott stratégiai részben a vallás fontosságát demonstrálták a fejlesztők. Az időről időre feltűnő eretnekek nyomába papokat kell küldenünk, hogy lecsillapítsák a népet; ha egy papunk elég jól végzi a dolgát, beválaszthatják a bíborosok tanácsába, és így részt vehetünk a pápaválasztásban (ezt előidézhetjük akár magunk is, ha jó keresztyénhez egyáltalán nem méltó módon megöletjük a szentatyák), és szerencsés esetben a magunk emberét állíthatjuk az egyház élére, ami újabb manipulációs lehetőségek tárházát nyitja meg a konkurens nemzetek felé. Részt vettünk egy csatában is (spanyol sereg ostromolta a technikailag fejletlen, lőfegyverrel nem rendelkező, de a végletekig fanatikus – azaz kiemelkedő morállal bíró – aztékok erődjét), ahol a Rome „aki nem lép egyszerre..." klónkatonái végre sokszínű, változatosan animáló, élethű haddá változtak. Bár egy ilyen jellegű játékról húsz perc játék alapján nem lehet igazán véleményt alkotni, mi sikerszagot érzünk.

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

fejlesztő > *TimeGate* kiadó > *Vivendi* megjelenés > *2006. IV. negyedév*

A tavalyi év egyik legnagyobb meglepetését egyértelműen a F.E.A.R. okozta. A Monolith műhelyében készült FPS elképesztő mesterséges intelligenciával, az időlassítás lehetőségével és hátborzongató jeleneteivel minden valamirevaló FPS-rajongó szívébe belopta magát így nem véletlen, hogy a hamarosan érkező küldetéslemez ott folytatja, ahol a többszörös év játéka díjjal kitüntetett előd abbahagyta. A kiállított demó sajnos nem sok újdonsággal kecsegtetett. Jószerével egy új fegyver (hatalmas gatling ágyú) kivételével semmit sem tudott felmutatni ám mindez nem vette el a kedvét a rajongó újságíróknak, akik rendre hatalmas küzdelmeket folytattak a még mindig zseniális AI által kommandírozott ellenséges erőkkel. Érdekes volt megfigyelni, hogy a tavaly még egekig magasztalt grafika ma a Crysis fényében mennyire kopottasnak tűnt, ám ez minden bizonnyal senkinek sem veszi el a kedvét attól, hogy végére járjon a F.E.A.R. befejezetlen történetének.



Konkrétan erre a kanyarra nem emlékszünk, de ilyesmi helyszínek azért bőven voltak az első részben is...

LOS ANGELES, California
2006.05 GAMESHOW

JUST CAUSE

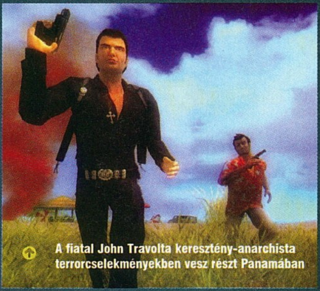
E3

LOS ANGELES, California 2006.05 GAMESHOW

fejlesztő > Avalanche kiadó > Eidos megjelenés > 2006. IV. negyedév

Az Eidos a tavalyi évhez hasonlóan idén sem volt képes semmi forradalmi játékkal előállni. A jelen számunkban tesztelt Hitman epizód mellett csak a Just Cause című játékkal hívták fel magukra a figyelmet. Az E3-on kiállított játszható demóverzióban ejtőernyővel kellett eljutnunk a kiinduló ponthoz, ahol aztán járművet szerezve a GTA-khoz hasonló játékrendszerben kellett keresztül-kasul furikáznunk a dzsungelen. A rendkívül hangulatos ejtőernyős nyitójelenet és az aránylag szépnek mondható látványvilág ígéretes játék képét festette, ám a földre érkezéskor kialakult külső nézetben zajlódó fegyveres harc minden kedvünket elvette a játéktól. A végtelenül ostoba mesterséges intelligencia semmilyen kihívást nem okozott, a játékmenetben pedig szinte semmilyen újdonságot nem találtunk (jó, a pálya bazi nagy, de ez azért nem elég...).

Az egyetlen móka az volt, hogy a száguldó autót (motort, repülőt stb.) bármikor elhagyhatjuk, ha kedvünk tartja felpattanhatunk az autó tetejére is, ahonnan szanaszéjjel géppuskázhatjuk a gonosztevőket, majd visszaugorva a volán mögé, még át is gázolhatunk rajtuk. Ettől az apróságtól eltekintve a Just Case sajnos csak egy közepes játéknak ígérkezik.



A fiatal John Travolta keresztény-anarchista terrorcselekményekben vesz részt Panamában

CRYSIS

fejlesztő > CryTek
kiadó > Electronic Arts
megjelenés > 2006. I. negyedév

Az E3 talán legjobban várt PC-s játéka, amiről a PC Guru olvasók már mindent megtudhattak, amit tudni érdemes, és amit egyelőre tudni lehet. A legtöbb online és offline magazin szerint a show legszebb játéka nem csak gyönyörű, de jó is, amiről végre – Grath-en kívül, aki egy stúdiólátogatás keretében már félig-meddig kipróbálta a Crysist – mi magunk is meggyőződhettünk.

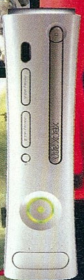
Már a döbbenetes látványvilággal megáldott anyahajós demópályától is elállt a lélegzetünk, de ami a dzsungelben várt ránk, arra legszebb álmunkban sem számíthattunk. A léptünk nyomán elhajló aljnövényzet, a géppuskatűz hatására folyamatosan amortizálódó dzsungel, a fizika törvényeinek engedelmeskedő tereptárgyak, és az acéllövedékektől eltört és lehulló bambuszerdő olyan impozáns képet festett, ami simán felveszi a versenyt a nextgen konzolokon látottakkal. A kérdés már csak az marad, hogy milyen számítógépen fog futni a Crysis, de a látottak alapján nagyon úgy néz ki, hogy már most elkezdhetünk spórolni egy új grafikuskártyára... a Crysisért megéri!

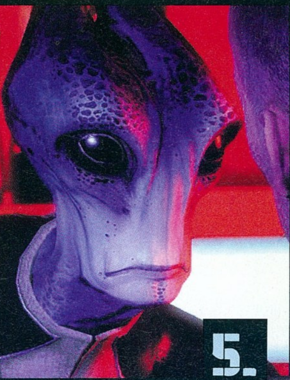
AGE OF THE PIRATES: CAPTAIN BLOOD

fejlesztő > Akella kiadó > 1C megjelenés > 2006. IV. negyedév

A nagy sikerű Sea Dogs kiadása után az Akella fejlesztőcsapata hatalmas erőkkel kezdte meg a Captain Blood című játék fejlesztését, ami tagadhatatlanul a Sea Dogs alapjaira épít. A játék érdekessége, hogy az alaptörténet elindulása után minden csak rajtunk múlik, azaz előre megírt történet nélkül mindenki maga építheti a saját karrierjét. Főcél természetesen van, méghozzá egyszerű: nekünk kell meghódítanunk a lehető legtöbb világot. Ehhez a művelethez a Pirates módjára tengeri ütközeteket kell vívnunk, városokat kell elfoglalnunk békés, avagy harcias úton.
A játék grafikája vegyes képet fest. Sok esetben már-már azt mondhatjuk, hogy nagyszerűen néz ki, néha azonban úgy érezzük, hogy visszarepültünk a 90-es évek elejére. A készítők azonban megnyugtattak, hogy a grafika az Age of Pirates esetében csak funkcionális lesz, és ők igazából minden hangsúlyt a játékmenetre fektettek. Reméljük, hogy igazuk lesz, és a Pirateshez méltó konkurenciával állnak majd elő!

Az idei E3 egyértelműen a konzolokról szólt – és ez nem is véletlen, hiszen mind a Sony, mind a Microsoft, mind a Nintendo számára életfontosságú volt az idei kiállítás. Az előbbinek a tavaly megjelent Xbox 360 második generációs játékaival kellett lenyűgözni a látogatókat, a Sonynak a tavalyi render videók után elő kellett végre állnia az igazi játékokkal, a Nintendónak pedig be kellett bizonyítania, hogy a Revolutionről végül Wii-re átkeresztelt gépe működőképes és tényleg forradalmi.





XBOX 360

Ez évben sikerült bejutnunk a Microsoft E3 előtti sajtókonferenciájára, így első kézből szembesülhettünk a cég elképzeléseivel. Ezek közül kiemelkedik az Xbox Live továbbfejlesztése (az XBL Anywhere bevonja a szolgál-

tatásba a mobilokat és a PC-ket is), valamint a rengeteg folytatás, melyet bejelentettek – ezek közül a legkevesebbet talán a Fable 2-ről árulták el.

1. Army of Two

Az EA új akciójátéka a kétfős kooperatív hadviselésre épül – ha egyedül játszunk, társunkat hangunkkal irányíthatjuk.

2. Blue Dragon

Hirinobu Sakaguchi (Final Fantasy 1-9) új szerepjátéka mesés látványvilágot és újszerű csatákat ígér.

3. Dead or Alive Xtreme 2

A csini DoA-lányok visszatérnek X360-on, ezúttal nem csak strandröplabdázva, hanem jet-skizve, csúzdázva, kötélhúzva.

4. Halo 3

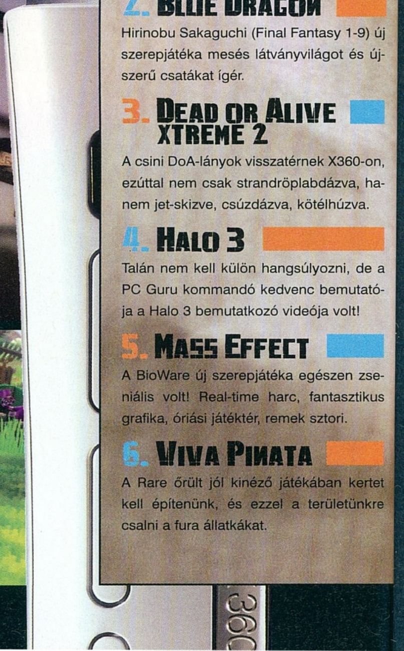
Talán nem kell külön hangsúlyozni, de a PC Guru kommandó kedvenc bemutatója a Halo 3 bemutatkozó videója volt!

5. Mass Effect

A BioWare új szerepjátéka egészen zseniális volt! Real-time harc, fantasztikus grafika, óriási játéktér, remek sztori.

6. Viva Pinata

A Rare őrült jól kinéző játékában kertet kell építenünk, és ezzel a területünkre csalni a fura állatkákat.



PLAYSTATION 3

A Sony tavaly mindenkit render videókkal varázsolt el, idén azonban már élőben is villantaniuk kellett. Ez ugyan csak hellyel-közzel sikerült, de az biztos, hogy ha a startjátékok nem is lesznek legendásak, a jövőre

megjelenő programkínálat ütni fog. Európai premier idén november 17-én várható, méghozzá az X360-hoz hasonlóan kétféle variációban: 500 illetve 600 euróért.

1. Assasin's Creed

A Ubisoft játéka a XII. századba repít minket, méghozzá egy Altair nevű bérgyilkos bőrébe. Szabad játékmenet, gyönyörű grafika!

2. Final Fantasy XIII

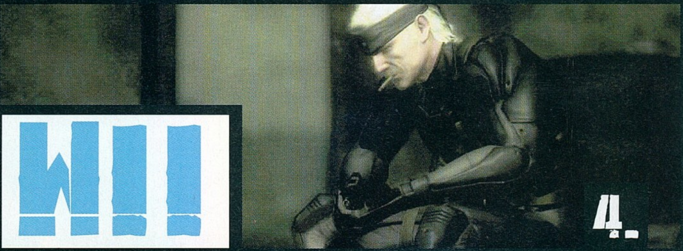
A Square egyszerre négy FF13-játék fejlesztését jelentette be, a kép az „alap” Final Fantasy XIII-ból származik.

3. Heavenly Sword

A Sony leglátványosabb kipróbálható játéka volt ez a színtiszta akcióorgia. God of War a következő fokozaton...

4. Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots

Hideo „Metal Gear” Kojima ismét lesújtott, a MGS4 15 perces animációja a show egyik legmegdöbbentőbb videója volt.



WII

A Nintendo új konzolja nem a lóerővel, fizikával, online lehetőségekkel próbálta megragadni a show látogatóit, hanem a tévé-távirányító alakú, térbeli mozgatást érzékelő kontrollerével. A specifikációi alapján a GameCube tudásának cirka kétszeresét tudó Wii meglepően sok játékkal volt jelen, melyek közül a legnagyobb vihart egyértelműen a GC-ről átírt, néhány újdonsággal kiegészített Zelda, valamint a Super Mario Galaxy és a Metroid Prime 3 okozta. A hat-hét órás sort (!) némi furfanggal kijátszva, soron kívül jutottunk be az elkerített részre, és kipróbáltunk szinte mindent. A kontrollerrel teniszeztünk, pingpongoztunk, kormányoztunk, csapkodtunk, repülőt irányítottunk, nyilaztunk, FPS-t irányítottunk, és az őrült WarioWare minijáték-gyűjteménynek köszönhetően ezernyi marhaságot cselekedtünk. A kontroller nagyszerűen működik, tényleg pontosan érzékel, ám a játékok egy része igencsak kiábrándítóan néz ki; reméljük, ezen a téren is belehúznak a fejlesztők.

írta · Stoki

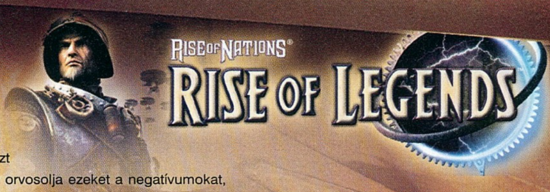
RISE OF LEGENDS™

A Big Huge Games csapatát 2000-ben hozta létre Brian Reynolds vezetésével egy négyfős, Sid Meier által "felnevelt", és az ő cégétől kilépett társaság. A mindössze 35 fős (ez ma már határozottan kicsinek számít a játékiparban) stúdió azóta a Rise of Nationsszel és annak kiegészítőjével kápráztatta el a világot, és tömte meg a saját bankszámláját (közel kétmillió eladott példány világszerte) - ezt igyekeztek megismételni a folytatással...

Legendák kissé álmos ébredése

fejlesztő > **big huge** kiadó > **microsoft** web > **www.riseoflegens.com**

no. 2 PC GURU



Amikor 2003-ban a Brian Reynolds által alapított Big Huge Games első játékaként megjelent a Rise of Nations, levette a kritikusokat a lábukról. Olyan stratégia volt, amely képes volt újdonságot hozni a műfajba, vagy legalábbis szerencsésen kevernie már ismert elemeket. Persze a leginkább a Civilization és az Age of Empires sorozatokból merítő program reformjai ellenére nem volt tökéletes: az addig még nem tapasztalt játékélményhez nem tartozott sztori, a 16 különböző választható nemzet túlságosan hasonlított egymásra, a grafikai megjelenítés pedig nem követte a kor 3D-s elvárásait. A három év alatt elkészült folytatástól, a Rise of Legendstől leginkább azt vártuk, hogy orvosolja ezeket a negatívumokat, illetve kíváncsiak voltunk arra is, vajon képes lesz-e megismételni az első rész bravúrját, és friss vért hozni az ötlettelen klónokba belefásult műfajba.

Hát erről a képről meg nem mondanánk, hogy a Rise of Nations folytatása...

Előbbi igényünk többé-kevésbé teljesült, utóbbi viszont nem. Úgy látszik, hiába a stratégia a PC egyik túlélő irányzata, a legkreatívabb fejlesztők is kockázatkerülő, bevált receptekre építő taktikára álltak rá, már ami a játékmenetet illeti. A környezethez viszont rendesen hozzányúltak a Rise of Legends készítői...

MINDEN EGY HELYEN

A legnagyobb változtatás kétségtelenül a 16 történelmi nemzet lecserélése – ezúttal három kitalált faj egységeit ereszthetjük egymásnak, és a

Úristen, már megint egy tankos stratégia! Meneküljön ki merre lát...!

Föld helyett is egy fiktív világ, Aio szolgál harctérül. A fajok láthatóan úgy születtek, hogy a készítők minden igyekezetükkel próbálták elkerülni a fantáziátlan orkos-elfes környezeteket (talán túlságosan is). A Vinci névre hallgató technokrata nemzet (nevüket nyilván Leonardo da Vinciről kapták, mostanában szezonja van az öregnek) épületeivel a reneszánsz Itáliára emlékeztet, egységei pedig az irodalomban steampunknak nevezett irányzat képviselői: a Vinci nép ugyanis fém és gőz ura, aki mindenféle csudálatos masinákkal, óramű-robotokkal, kezdetleges repülő szerkezetekkel és gőzhajtású tankokkal mozdítaná előre a világot a technokrácia útján. Nagy ellenlábasuk a minaretes lebegő épületekben az 1001 Éjszaka me-

séinek lényeit megidézgető, arabos hangulatú Alin birodalom, seregében főleg dzsinnek, skorpiók és sárkányok kaptak helyet – ez lenne a

Blog of legends

Hazánkban még gyerekcipőben jár a blogkultúra, de a tengerentúlon már egyenesen a médiát forradalmasító csodának kiáltották ki a blogokat. Sokan a médiafogyasztói szokások megváltozásáról beszélnek, arról, hogy míg korábban néhány portálról szedegettük össze a számunkra szükséges információkat, a jövőben majd sokkal több és specifikusabb forrásból – többnyire blogokból, blogújságokból – fogunk tájékozódni. Valami tényleg van ebben az egész blogőrületben, egyre több és egyre szűkebb témákkal foglalkozó blog születik – például a Rise of Legendsnek is van már blogja. A talesoflegend.blogspot.com címen található rajongói oldalon sokkal többet meg lehet tudni a játékról, mint amit a hivatalos site-ról vagy akár a hagyományos sajtóból szed össze az ember. A blog interjúk (mármint a bloggazda saját interjúi) és általános információk mellett hasznos tippeket és trükköket közöl a játékról, a csemegék között pedig letölthető podcastot is találunk. Ha valaki behatóbban akar foglalkozni a játékkal, ki ne hagyja ezt az oldalt!

mesés-fantasy szál ugyebár. A harmadik faj, Cuotl népe pedig a sci-fi rajongókat örvendeztetі meg: az ősi maja kultúrát és a filmes űroperák technológiáját szokatlanul ötvöző nemzet épületei hatalmas istenszobrokra és piramisokra hajaznak (némi indusztriális beütéssel), egységei pedig lézerrel és isteni energiákkal ölnek, de álcázó technológiát is találunk náluk. Mindhárom faj eredeti, az már biztos, viszont az irányzatok kutyulásának – egy helyen sci-fi, fantasy és steampunk – az az eredménye, hogy igen nehéz megszokni és megszeretni a játék környezetét. Kell némi idő, amíg elfogadjuk, hogy itt bizony nagyjából 20 játékórán át robotkígyók küzdenek majd üveglényekkel, már csak azért is, mert az „in medias res" indítással kezdő kerettörténet nem készít fel erre a kultúrsokkra.

info

A Legends elvileg csak mellékszál a Rise of sorozatban, és a fejlesztők szeretnék elkészíteni az igazi folytatást is a földi történelemre alapozva.

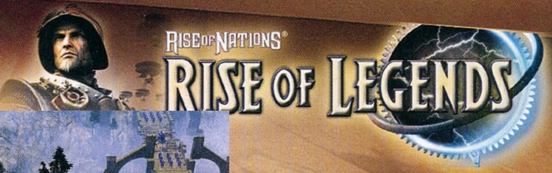
Steampunks not Dead!

RISE OF PROBLEMS

Apropó, történet. Az első rész nagy hibája volt ennek – illetve a hadjáratoknak – hiánya. Most kaptunk három hadjáratot és hozzájuk sztorit is, de sajnálatos módon a fájdalmasan gyenge, csak a csaták ürügyéül szolgáló fajtából (jó példa erre az egyik nemzet árulása, ami érezhetően csak azért került a sztoriba, hogy legyen árulás is – jól megindokolt motiváció nincs mögötte). Ráadásul ez kis mértékben a játékmenetet is korlátok közé szorítja. A Rise of Nationsben úgy nézett ki a világhódítás, hogy a Föld területekre osztott térképén mozgattuk seregeinket (éppen úgy, mint egy körökre osztott stratégiában), akármerre terjeszkedhettünk, és ha beleütköztünk az ellenségbe, akkor váltott RTS-be a játékmenet, és ilyenkor kellett teljesíteni egy-egy fantáziátlan, de a harci helyzethez illő küldetéscélt. A Rise of Legendsben megmaradt ez a világhódító hadjárat koncepció (mindegyik terület másmás speciális előnyökkel bír), viszont a hanyagul összefércelt, zavaros és túlságosan lassan kibontakozó cselekmény követ-

keztében a szabadságból is igencsak visszavettek, és néhány sztorielemet próbáltak a küldetésekbe is beleerőszakolni. Nagyon kötött lett így a terjeszkedés (ha ennél kötöttebb lenne, már lineárisnak nevezném), így néhány misszió után azt kívánja az ember, ebben a formájában bár ne

RISE OF NATIONS RISE OF LEGENDS



lenne inkább történet a játékban. Szerencsére a többjátékos mód javít a helyzeten. A számtalan, helyenként az Xbox Live!-ra emlékeztető (pl. barátlisták, statisztikák, közösségépítő apróságok) multiplayer lehetőséget próbálgatva kiderül, hogy különbözőségük ellenére igen jól kiegyensúlyozott fajok kerültek a játékba. Az Alin tipikus „zerg", avagy rush-nemzet, gyorsan tudja termelni a nem éppen strapabíró egységeket, ráadásul rengeteg repülő lénnyel rendelkezik, és a határain kívül is építhet néhány épületet. A Cuotl ezzel szemben az elhúzódó játékok gyakori nyertese, lassan fejlődik, és a városai kiépülése is több időt igényel, viszont ha már egyszer felszívja magát, neki vannak a legerősebb egységei és csodatételei. A Vincik pedig valahol kettejük között helyezkednek el: gyorsak, de nem annyira, mint az Alin nép, és egyaránt rendelkeznek korai repülő egységekkel és végjátékban hasznos izomtiborokkal. A dolog apró szépséghibája, hogy az online multiplayer mód jelenleg játszhatatlanul instabil, szóval amíg megérkezik egy javítópatch, muszáj be-

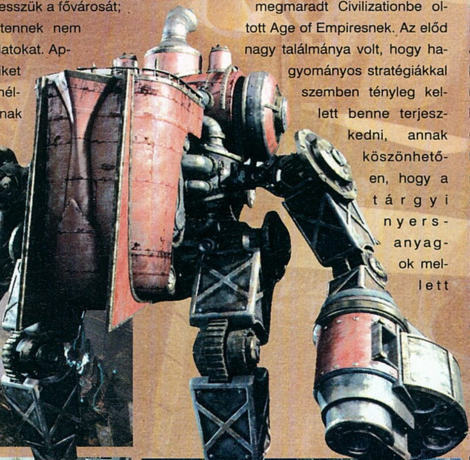
Akcióban a légvédelem. Egy ekkora ágyúval akár a holdat is lelőjük az égről...

Rabok legyünk, vagy arabok?

Brian élete

Brian Reynolds egy ősrégi C64-es stratégiai játék, az Empire hatására helyezkedett el a játékiparban, akkor még egyszerű programozóként (a mesterséges intelligencia volt a szakterülete). Hatalmas mázlival sikerült a MicroProse-hoz kerülnie, ahol akkoriban Sid Meier alkotott. Néhány kommersz kalandjáték (Rex Nebular, Dragonsphere) után alkalma volt Meier mellett dolgozni a Colonizationön, és a mester akkor figyelt fel arra, hogy Brian többre hivatott annál, hogy programozó legyen. A Civilization 2-t már együtt tervezték, Brian részt vett a részletek kidolgozásában, miközben a programozásba is besegített – de innentől kezdve már inkább designerként kell számon tartanunk őt (főként a Civilization 2 után, amiben a közhiedelemmel ellentétben nem Sid meier, hanem Reynolds volt a vezető dsesigner). Amikor Sid kilépett, és új céget alapított Firaxis néven, Brian követte mesterét, így a Gettysburg! és az Alpha Centauri az ő keze munkáját is dicséri. A játékok sikeresek voltak, jó eladásokat produkáltak, de Reynoldsban megmozdult a kisördög: egyre inkább azt érezte, hogy saját céget akar, ahol ötleteit maradéktalanul megvalósíthatja. A Civilization 3 indulásakor így emberünk kivált a Firaxisból, és három társával megalapította a Big Huge Gamest (Jason Coleman programozó, David Inscore grafikus és Tim Train projektvezető voltak a társtettesek). Brian első álomjátéka, a Rise of Nations 2003-ban jelent meg, és a Civilization fejlesztgetős játékmenetét keresztezte sikeresen a harciasabb real-time stratégiákkal (Bruce Shelley, aki az eredeti Civilizationben és a Railroad Tycoonban volt Sid Meier kollégája, hasonló okok miatt alapította meg az Ensemble Studiost, és alkotta meg az Age of Empires-sorozatot). A Rise of Nationst több lap is az én stratégiájának választotta, így bebizonyosodott, hogy Reynolds mestere nélkül is képes emlékezetes játékot fejleszteni – a Rise of Legendsszel pedig Brian azt igazolta, hogy jó folytatást is tud készíteni.

érnünk a skirmish-sel, ha nem akarjuk spontán kitépni az összes hajunkat. Ez utóbbi lehetőségben (mármint a skirmish-ben, nem a hajtépkedésben...) pedig az a bosszantó, hogy a gép AI-ja eléggé felemás: védekezésben jó, és mindig megizzadunk majd, mire bevesszük a fővárosát; offenzívákban viszont az istennek nem mutat grandiózus hadmozdulatokat. Apró alakulatokkal támad, akiket akár egységeink segítsége nélkül is el tudunk intézni, ha állnak már a megfelelő védelmi épületeink – érthetetlen ez az „elit öngyilkos komman-



dó” taktika, amikor az elöd már összehozott egy kimondottan jól támadó mesterséges intelligenciát.

TERJESZKEDJ, DE OKOSAN!

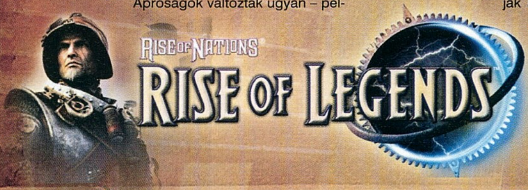
Maga a játékmenet ismerős lesz azoknak, akik már játszottak a Rise of Natisonsszel. Apróságok változtak ugyan – például eltűntek a földi korok (az új környezetben nyilvánvalóan nem lett volna értelmük), illetve a korábban gyártható generálisokat felváltották a hősök (speciális képességekkel, fejlődési szintekkel, ahogy azt kell, és persze a történet is körülöttük bonyolódik) – de ezek csak nüánszok, a játékmenet alapjaiban megmaradt Civilizationbe oltott Age of Empiresnek. Az elöd nagy találmánya volt, hogy hagyományos stratégiákkal szemben tényleg kellett benne terjeszkedni, annak köszönhetően, hogy a tárgyi nyersanyagok mellett „eszmei értékű” erőforrások is megjelentek. Ezen a Rise of Legends sem változtatott, csak kicsit egyszerűsített rajta. Ezúttal egyetlen fizikai nyersanyagunk van, a timonium névre hallgató, bányászható ásvány (a név easter egg – ugyanígy hívják azt a marylandi kisvárost, ahol a Big Huge Games székhelye található), és mellette megtalálható a nemzetünk monumentalitását és életszínvonalát jelző erőforrás is, amit nevezzünk magyarul jólétnek. Jólétet elsősorban úgy termelhetünk, hogy új városokat építünk, a városok között pedig kereskedelmi utakat létesítünk, ez garantálja a terjeszkedést, ami pedig a „feltápolok egyetlen várost, óriási sereget gyűjtök benne” taktikát torpedózza meg, és komolyabb stratégiázásra kényszerít. Természetesen a játéktérben ezúttal is megjelenik civilizációnk határvonala (néhány alini épületet leszámítva csak ezen belül építkezhetünk), és amikor a három faj határai egymásnak feszülnek, már csak városok elfoglalásával lehet érdemben alakítani a status quót (kellemes újítás, hogy látjuk, mennyi egység kell a foglaláshoz, ugyanakkor maga a foglalás jóval gyorsabb, mint az elődben volt). Ha viszont átlépünk a másik területére, egységeink kicsit legyengülnek (értsd: sebződnek), ezért jól meg kell gondolnunk, mikor támadunk (különösen akkor, ha rush-sal, azaz korai rohammal próbálkozunk), mert az ellenség meggyengítésének az is lehet a módja, hogy megvárjuk, míg ő lépi át a mi határvonalunkat. Végül a csatákat az egyes népek speciális képességeivel, és a technológiai fejlődés vége felé levő csodafegyverekkel támogathatjuk hatásosan (anno, földi környezetben ugye ez volt az atombomba – most főleg Cuotl népe jeleskedik ezen a téren mindenféle energiafegyverrel). Mindez továbbra is legalább olyan élvezetes, mint azt az elődben már megtapasztaltuk, viszont ugyanolyan egyhangú is egy idő után (szinte minden küldetésben az alapoktól kell kiépítenünk a várost), és az igazi újdonságok elmaradása kisebb hiányérzetet kelt a szőrösszívű kritikusban (főleg úgy, hogy a küldetéscélok többnyire ötlettelen öld meg, szabadítsd ki, foglald el kategóriájú feladatok).

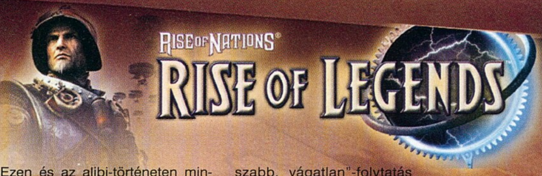
info

Az E3-on megrendezett Into the Pixel kiállítás egyik fődíját a Rise of Legends egyik koncepciógrafikája nyerte. A képeket az intothepixel.com címen lehet megtekinteni.

A CSÁSZÁR ÚJ RUHÁJA

Bár a játék lényege keveset változott, első blikkre nem gondolnánk, hogy a program a Rise of Nations folytatása lenne. A régi, izometrikus nézetet használó motort effektekkel gazdagon megtűzdelt 3D-s engine váltotta fel, az átlagos grafika pedig gyönyörű, az egyes fajokhoz illő arculattal megáldott látvánnyá nemesült. A Vinci nemzet városaiban szinte érezni a gőz melegét, a csövekkel, szegecselt felületekkel és óriási fogaskerekekkel bőven megáldott házak ízig-vérig steampunk hangulatot árasztanak – ugyanakkor némi mediter-





rán hatás is érezhető rajtuk. Alin repülő, sivatagra épült palotáit karcsú tornyok és csillogó üvegablakok ékesítik; tarka és harsány épületek, szemben a visszafogottabb színekkel megálmodott Vinci-városokkal. Végül Cuotl robusztus, monumentális, sötét dzsungel által körülvett létesítményei komor színeikkel sikeresen teremtenek misztikus atmoszférát. A parádés kulcsínhez effektorgia dukál, és csillan, robban, villámlik, füstöl is a játék, ahogy kell – egyedül a terep-tárgyak tűntek kissé halottnak (valamivel több animáció elkelt volna). Mindennek persze elég súlyos gépigény az ára. A program egy közepes méretű csatánál 1024 * 768-on már beszaggat egy előző generációs videokártyát használó gépen, a végső városostromok pedig a csúcskategóriás erőműveket is megizzasztják (a szerkesztőségben nem is találtunk olyan gépet, amin néha ne akadozott volna). Ezzel együtt ez a grafika megérdemli a vasat – bár a játékmotorral készült átvezető animációkon átmehettek volna még néhányszor a csiszológéppel (korrekt szájmozgás hiánya és rossz kameraállások a sztori mozijának bűnei). A zene kellemes, fülbemászó, de nem kiemelkedő, a hangokról viszont kevés jót tudok mondani. A fő karakterek szinkronja élettelen, néhány tucat hangeffekt pedig egyszerűen hiányzik. Márpedig egy ilyen jól összerakott játéknál elvárható, hogy amikor egy nagyobb robotpók „megdöglik”, azt valamilyen nagyobb pukkanás kísérje... Ezen és az alibi-történeten mindenkinek túl kell tennie magát, ha leül játszani a Rise of Legendsszel, és az sem árt, ha hamar megbarátkozik a kissé merészen kikevert környezettel. Ha ez sikerül, voltaképpen az utóbbi idők egyik legszórakoztatóbb stratégiájával játszhatunk (a Rush for Berlin és a Heroes V mellett), ahol a háborúskodást hangsúlyos fejlesztési és terjeszkedési feladatok teszik néhol egyfajta real-time Civilizationhöz hasonlatos élménnyé. Bátran ajánlom hát mindenkinek (különösen erőmű-tulajdonosoknak), már csak azért is, mert ez a játék multiplayerben is tartós lesz (a javítópatchek után). Tipikus „nagyobb, hosszabb, vágatlan”-folytatás lett a Rise of Legends, de annak nagyon jó – egy esetleges harmadik résztől viszont ennél többet fogunk elvárni.

„Minden megvan benne, amit a Rise of Nationsben szerettünk, és végre igazán jól is néz ki - de a régi hibák, hiányosságok kicsiszolásásának felsorolása a grafikával sajnos véget is ért...“

Nem tudom mit adnak ezek a képességek, de a Shameless Piracy már név alapján szimpatikus...

Kupa a hódításért

Jó látni, amikor egy játék nem merül feledésbe, hanem megjelenése után évekkel is gazdag életet él a neten, közösségek verődnek köré, bajnokságok indulnak a nevével. A www.mastersleague.net oldal a Rise of szériának ad ilyen fórumot, versenynaptárral, képgalériákkal, tudósításokkal. A Rise of Nations sorozat jelenleg az ötödik bajnoki szezonnál tart, a Rise of Legendsnek most indult az első, amit rögtön világkupaként hirdetnek. Vállalkozó szellemű magyar csapatok, még lehet jelentkezni!

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A játékmenet forradalma elmaradt, de talán nem is baj: jó újrajátszani a Rise of Nationst bizarr sci-fi-fantasy-steampunk környezetben is. Csak azt a sztorit bírnám feledni...

PRO: Jól kitalált és kiegyensúlyozott fajok, gyönyörű grafika, ismerős, de jó játékmenet

KONTRA: Gyenge és rosszul tálalt történet, közepes hangok, multiplayer bugok

8.5

ÖSSZEGZÉS: Nem lett több mint egy más környezetbe ültetett, felturbózott Rise of Nations - aminél azért mindenképpen többet vártunk.

GÉPIGÉNY: P3 1.4 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 2.4 GB HDD

RISE OF NATIONS	91%
AGE OF EMPIRES 3	89%
EMPIRE EARTH 2	84%

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter

írta · Tika

A svéd Grin stúdió eddig csak a süllyesztőben hamar eltűnt, középszerű akciójátékokkal rukkolt elő (Ballistics, Bandits: Phoenix Rising); az eredetileg a Ubisoft Montreal altal készített Advanced Warfighter PC-s verziója ugródeszka számukra az elsővonalbeli fejlesztők világába.

GRIN

Mexikóba kéne menni...

fejlesztő > grin kiadó > ubisoft web > www.ghostrecon.com

Mexikóváros terepszínű zöld szmogba burkolózott a tiszteletünkre

Van némi csalafintaság abban, hogy a kedvenc akciójátékaink elé odabiggyesztett Tom Clancy név működik. Noha mára már csupán leheletnyi kapcsolatot jelent a játék és a mester között, mi mégis, pavlovi reflexként azonnal isteni beavatkozásnak minősítjük, és így mi mást várnánk tőle minden egyes esetben, mint valami militáris Kánaánt. A múltban ez kiválóan működött: vártunk, örültünk, és így tovább, egészen addig, míg az Rainbow Six Lockdown meg nem döntötte a helyes kis elméletet. Így az Advanced Warfighternél már éltem a gyanúperrel, és ha hozzáteszem, hogy a névtelenség homályából felbukkant svéd Grin csapatra bízták a PC-s verzió elkészítését, hát volt bennem kétely bőven...

A Ghost Recon anno a Rainbow 6 széria vadhajtásaként látott napvilágot, a terroristaellenes alapokat hangszerelte át katonai konfliktusokra, és vitte nyíltabb hadszínterekre. A mostani harmadik rész, és az első, grúziai rendfenntartás között ugyan akadt két küldeteslemez, de nem kell matekzseninek lenni ahhoz, hogy észrevegyük, az egy és a három között van még egy szám. Nos, a mágikus kettes csak konzolokon ért célba; PC-n addig-addig halogatták, míg végül egy „a harmadik résszel kárpótolva lesztek" ígérettel átlépték. Ez persze fájt. Ahogy Greg5 is találóan megjegyezte anno az előzetesben: nem véletlenül állt be a sorba az a hárommillió konzolos a pénztáraknál...

info

Az első GRAW modokat a ghostrecon.net rajongói oldalról tölthetitek le; még elég kezdetlegesek, de van pár igazán ígéretes darab is készülőfélben...

FUTURE WARRIOR

A jövőt az Egyesült Államok hadseregénél számos kutatási program fürkészi: a könnyűgyalogságot érintő változásokat leginkább az Objective Force Warrior és a Future Warrior kódnév alatt futó projektek vetítik elő. Utóbbit veszi alapul az Advanced Warfighter, és ennek mintájára szerelte fel a Szellemeket és Scott Michell kapitányt mexikói kalandjuk során. Az Integrated Warfighter System névre átkeresztelt rendszer elemeinek mindegyike valós, igaz többnyire még csak prototípus-szinten létező, vagy rendszeresítésre váró darab, de várhatóan ez a felszerelés a következő évtizedben már a CNN kameráiba integető GI Joe-n tűnik fel majd. A digitális hadviselésé a jövő, ahol a katona felszerelésének ugyan még mindig elsődleges célja a védelem, ám eközben a hámban és a sisakon egyre több kütyü jelenik meg. A Mitchellen, illetve háromfős egységén látható Crye Precision védőfelszerelés is mutatja, milyen irányba indult el a trend. A kompozit anyagokkal, és kerámialapokkal megerősített védőmellénybe málházható be a lőszer, és a digitális rendszerek kiszolgálóegységei is ide kerültek. A sisak a mindent látó szem, amelyben az integrált kommunikációs rendszer (mikrofon és fülhallgató) már alapkövetelmény, ugyanakkor az oldalára szerelt nagyfelbontású digitális kamera a főhadiszállás vagy a többi egység felé könnyen értékelhető vizuális

Kicsit mintha gyenge lábakon állna mostanában a közbiztonság az utcákon...

A Szellemek hősiesen megrohamozzák a dombtetőtől fonnyadozó három pálmafát

információt is közvetíthet. A lézeres célmegjelölő szintén a fejfedőbe lett beépítve, ám a rendszer legfontosabb eleme a CrossComnak becézett „monokli". A szem elé hajtható, átlátszó kijelzőn követhetjük nyomon az információáramlást, segítségével azonosíthatjuk a látótérbe került egységeket (a „friendly fire" napjainkban is a sereg egyik legnagyobb mumusa), és határozhatjuk meg a következő feladatokat az alárendeltjeinknek. A játék leghangulatosabb elemei egyébként szintén a CrossCom lencséinek köszönhetőek. Ilyen például a drone által közvetített kép, ahol lényegében egy kis magasságon lebegő felderítőgépet vezényelhetünk a hadszíntér fölé, és pontosan felmérhetjük vele az ellenség elhelyezkedését. Az indirekt tűz is itt érhető el, hisz időről-időre a légierő Apache helikopterei, vagy a szárazföldi tüzérség megjelenik a választható opciók között, és így, egyszerű célmegjelöléssel a brutálisabb haditechnikákat is lerendezhetjük.

FLY HIGH!

Amikor első alkalommal kivetjük magunkat a Hercules szállítógépből, és ejtőernyőn himbálódzva szemügyre vesszük Mexikóvárost, szembesülünk azzal a látvánnyal, amiért hónapokig csorgott a nyálunk az előzetes képeken merengve. Nem egy textúrára ugrunk, hanem egy olyan betondzsungelbe, amelynek minden eleme aprólékos részletességgel lett megálmodva és kivitelezve. A lázadás itt-ott fellobbanó lángjai nyomán füstoszlopok törnek az égre, és ahogy közeledünk, úgy tárul ki egyre jobban egy realisztikus város képe, amelyet áthat egyfajta fakó üresség (ami itt nem negatív jelző, hanem hangulatfokozó elem). Aztán elkezdjük begyűjteni a szétszóródott társakat, figyeljük, ahogy a szemetet kavarja az utcán a szél, és egyre több részlet bontakozik ki. A fák levelei, az átszűrődő napfény, mind megannyi jel, hogy napjaink egyik legszebb taktikai játékával van dolgunk. Ezt látni, és megszeretni csak egy pillanat – persze, ha nem a NASA-tól bérelt erőmű előtt üldögélsz, akkor most olyasmiket mormolsz, amitől az Ubisoftnál sokan csuklanak. A minimális gépigény ugyan vicc, az én vasamon (A64 3000, 1GB RAM, NV6800) alig futotta közepes felbontásra, és például magas részletességű textúrákat csak 512 MB VRAM felett lehet bekapcsolni... Halkan megjegyzem azt is, hogy hiába szép a GRAW, nincs benne semmi forradalmi. A Pixel Shader 3.0 támogatás ma már nem újdonság, ahogy a HDR (High Dynamic Range – a fény-árnyék átmenetek valósághű megjelenítése) sem, a normal mapping a karaktereken a Doom 3 óta szinte kötelező. Aztán abban a pillanatban, ahogy eldobunk egy gránátot, vagy felrobbantunk egy tartálykocsit, az állunkat szigetelőszalaggal rögzíthetjük vissza a pofázmányunkhoz, ugyanis a detonáció, no az valami gyönyörűség (hm, ez azért nem kicsit morbid mondat volt...). A fizika sem tétlenkedik, a lökéshullám feldönti a közelben állókat, a harceszközök darabokra szakadnak, és valahol itt kezdünk el azon agyalni, hogy családi ház építése helyett talán érdemesebb lenni a megtakarítást valami nextgen hardverbe beleölni. A játék egyébként arra az Aegia fizikára épül, amit a megfelelő fizikai gyorsító kártyával (mire ez a cikk megjelenik, talán már nálunk is kapható lesz) aknázhatnánk ki teljes egészében. A fizikai processzor levenné az amúgy is izzadó központi processzorról a terhet, és várhatnánk a gyorsulást. A gyorsulást, ami az eddigi tesztek alapján érdekes módon nem következett be: a fizika javult, de úgy látszik nem a processzor a legszűkebb keresztmetszet...

Mosolyogjatok már srácok, fényképeznek! Benne lesztek az újságban!

Mexikóváros éjszakai élete határozottan forró...

A jövő fegyverei

Az XM8 tűnik a legesélyesebbnek jelen pillanatban arra, hogy felváltsa a lassan kiöregedő M4/M16 szériát az amerikai hadseregben. A fegyver a Heckler&Koch G36-os karabélyának belső szerkezetét másolja szinte egy az egyben, sőt a hadsereg ezzel gyakorlatilag egy komplett fegyvercsaládot kap, hisz az alap részegységekből néhány mozdulattal összeszerelhető egy könnyű géppuska, mesterlövészfegyver, vagy akár egy rövidebb csövű kompakt karabély is.

A belga FN cég karabélya, a SCAR nyerte el nemrégiben a Speciális Hadműveletek Parancsnoksága tenderét, és azt hiszem ennél jobb ajánlólevél nem is kell; a fegyverből egyébként light (5,56*45-es lőszer) és heavy (7,62*51 lőszer, 20-as tár) verzió is kerül sorozatgyártásra.

A játékban szereplő MR-C fegyverből egyelőre csupán demonstrációs és tesztcélokra legyártott darabok léteznek, de valószínűleg a 6,8-as, hüvelynélküli lőszert tüzelő fegyver megfeneklik a hasonló, hüvelynélküli lőszert használó készüléket (H&K G11, FN P90) hagyományos problémáján, nevezetesen túl drága.

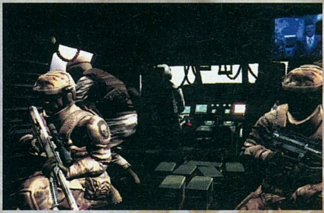
VOLT EGYSZER EGY MEXIKÓ

Van tehát egy irgalmatlanul nagy városunk, és persze feladat is kapcsolódik hozzá. Nevezetesen az Egyesült Államok elnöke, a mexikói elnök és a kanadai miniszterelnök közös csúcstalálkozóján, ahol a szokásos drog-terroristák-beván-

dorlók problémakörön rágódik a három államférfi, a mexikói lázadók elérkezettnek látják az időt, hogy a nyugati félteke legértékesebb koponyáit kézre kerítsék. A Szellemek kivonulnak a helyszínre, ám mihelyst egy problémát megoldunk, tucatnyi újabb születik. Az ellenség szervezett, jól felszerelt, professzionális katonákból áll, de szerencsére nem vagyunk egyedül, idővehetünk részt, amelyek a napszakok teljes skáláján át vezetnek végig Mexikóváros legkülönfélébb nevezetességein. A belvárostól a kültelki sikátorokig, gyártelepekig, sőt a peremvidék bozótos lankáin is átkússzuk-másszuk a hadiállapotra csiszolt urbánus közeget, miközben az egész vidék egy jókora halálkatlan. A tetőkről mesterlövészek figyelnek, lépten-nyomon őrjáratokba botlunk, tankok tűnnek fel, helikopterek csapnak le ránk, és sosem tudod, hogy a következő sarkon befordulva egy magányos pálmafa vagy megerősített géppuskafészek vár. Mondanom sem kell, a checkpontos mentési rendszer kellemesen alátesz az egésznek, és segít alapo-

könnyűgéppuska mellett másodlagos fegyverként pisztolyokat vagy MP5-öt cuccolhatunk fel, illetve extra lőszert vagy – a súlykorlátozást figyelembe véve a könnyebb darabok mellé – rakétavetőt csomagolhatunk. A moduláris fegyverekhez mellső támaszt, reflexirányzékot, gránátvető-adaptert, vagy hangtompítót is mellékelnek. Utóbbinak van egy olyan extra tulajdonsága, hogy éjszakai harcoknál a torkolattüzet is eltünteti – nos javaslom, használjátok ki. A felszerelések között viszont meglepő módon nem találunk füstgránátot, csak repeszt, és ez bizony súlyosan megnehezít némely szituációt.

Gépigény ide vagy oda, a GRAW helyenként egészen brutálisan jól tud kinézni...



„Az Advanced Warfighter visszahozta a sorozat becsületét - jelenleg nincs ennél látványosabb és élvezetesebb csapatalapú taktikai akciójáték. Patch-et, kiegészítőt, folytatást akarunk!"

ről-időre beköszönnek az USA legfontosabb fegyvernemei is, hogy átgázoljanak a nagyobb gócokon. A speciális feladatok javát az elitre hárítják: ahogy megmentjük a mexikói elnököt, máris jön a hír, hogy az amerikai konvoj került veszélybe. Szeretett vezérünkért mindent, így újfent átrongyolunk a fél városon, hogy Mr. Presidentet kivakarjuk a malterből. Csomagolás közben újabb jó hír jő, nevezetesen az elnök köszöni szépen az eddigieket, de a „footballt" elrabolták. A nukleáris töltetek indítókulcsai, az a szép koffer került avatatlan kezekbe, és a történetnek még nincs vége (az majd a tizenegyedik küldetésben jön el, ha megérjük). Három társunkkal, sőt néha mélabús magányba temetkezve olyan kombinált diverziós küldetésekben san felmérni – jó néhány ismétlés során – a mexikói építészet gyöngyszemeit.

VISSZA A JÖVŐBE

Minden egyes feladat előtt (sőt néha közben is), lehetőség adódik, hogy áthangszereljük kicsiny csapatunkat. Lényegében mindegyik karakter egy adott szerepkört (gránátvető/antitank, géppuskás, mesterlövész) tölt be, de mivel a kasztosodást támogató tulajdonságokat hanyagolták, gyakorlatilag bármilyen fegyver bárkinek jól áll a kezében. Az arzenálban a jövő kézifegyvereivel szembeni elvárás tükröződik: moduláris felépítés, könnyű, kompakt kivitel, amit az XM8 széria, a belga FN SCAR, és az MR-C maradéktalanul teljesít is. A mesterlövészpuska és a

A játék alapjában véve first person nézőszögű kommandózás (külső nézetű akciózás csak konzolon van, ahogy hőlátás, s vele a falon keresztül gyilkoló mesterlövész is), ahol extra ínyencségként lekérhető a társainkra szerelt digitális kamera képe is. Apropó társak: a Szellemek irányítására két különálló metódust alakítottak ki, és itt jegyezném meg, hogy nincs lehetőség belebújni mások bőrébe, azaz végig Scott Mitchell vagy, és pont. A szokásos (kövess, támadd, fedezz, mozgás) parancsokat variálhatjuk a CrossComon keresztül, és ezt egészíti ki a taktikai drill – formációk, fedező mozgás –, amit automatikusan, helyszínhez igazodva követnek a bakák. A rendszer gyors, könnyen elérhető, de nem igazán pontos. A probléma gyökere a célkeresztre ragasztott pointer, amely egy erősen ittas kőműves szemmértékével pozícionálja a dolgokat, azaz nem minden esetben sikerül a fedezék megfelelő oldalára tenni a harcostársat, vagy kijelölni a helyváltoz-

tatás irányát. Ilyenkor zokog a szív egy kis Full Spectrum Warrior után... A másik irányítási metódus real-time 3D-s műholdképre épít, ahol már abszolút biztonsággal tologathatjuk az embereinket, és akár felülnézetből végignézhetjük a teljes akció lebonyolítását (sőt az egyik küldetésben két Abrams tankot kellett a kivonási pontig vinni ezzel a módszerrel).

SZELLEMEK ÉS SZELLEMIRTÓK

Ha a kompániával beruccanunk a városba, stílusosan tesszük. Helikopterből ereszkedünk le, ejtőernyővel ugrunk, vagy egy PSZH belsejében zötykölődjük végig az utat. Jellemzően mindegyik küldetésben beüt a ménkű, azaz a kijelölt célok időközben megváltoznak, a szituáció sosem annyira egyszerű, mint első pillantásra látszana. A célok elérésében teljesen szabad kezet kapsz, a kijelölt zónát ugyan nem hagyhatod el, de a kerületnyi területeken számos alternatív útvonal, sikátor, vagy magaslati pozíció kínálja magát a korrekt végrehajtáshoz. A Szellemek intelligenciája komoly megosztó tényező: csapatban, követő módban, vagy CrossCom-utasításokon nem sokáig vegetálnak (előfordult, hogy a szebbik felüket mutatva vették fel a kijelölt pozíciót), ám ha gondosan, egyesével pesztrálod őket, netán a műholdas képen tervezel bonyolult manővereket, jól szolgálnak. Feltéve, hogy nem akadnak be valamelyik tereptárgyba... A lázadó erőknél a pontos célzás a legnagyobb erény, és a rohanásból behasalós fedezékkeresés (utóbbi nagyon látványos!), és a scriptek többsége is ezeken problémakörökön (fedezék-kihasználás, tüzelés) rágódik. Normál fokozaton azért már rendesen meg lehet izzadni...

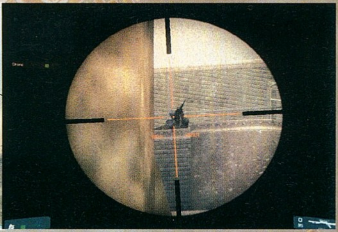
Mindeközben mozgáskultúránk a megszokott elemekből építkezik, van sarkok mögül kihajlás, fekvő póztól az állóig skálázhatjuk a mutatandó profilunk, és lassú, taktikai vánszorgást mutathatunk be, ugyanis futni célra tartva nem lehet (ennek van is némi realitása), így súlyos másodpercek telnek el, ha a fedezéktől fedezékig rohanás után a fegyvert nemes arcéledig emeled. Képzeljük el, hogy harci kontaktusban vagy – nos, olyan egyszerű alapelvekre kell figyelned, hogy a fakerítés nem véd a golyóktól, sőt magad is bontogathatod a léceket; de a környezet minden egyes eleme reagál a lövedékekre, a fákról peregnek a levelek, a kövön gellert kap a golyó, és persze a legizgalmasabb a járművek kilyuggatása. A kerekek leeresztenek, a szélvédő betörik, a karosszéria megbontható, a lámpák kilőhetők (éjszaka fontos!), szóval nagyon kreatív lehetőség. Az éjszakai harcoknak is megvan a maga varázsa. A zseblámpákkal járőröző katonák, vagy ahogy az éjjellátóba hirtelen belecsap egy jármű fényszórója, illetve a saját fegyvered torkolattüze megvakít egy pillanatra, no az se piskóta...

GYŐZELEM VAGY HALÁL?

A végső értékelésnél az irdatlan gépigény, és szegényes multiplayer lehetőség (kooperatív mód van csupán, és a területfoglalós Domination alig néhány térképen) sem tántoríthat el attól, hogy kísérletet tegyek a védőbeszédre. Az AI-t hagyjuk ki belőle, és nézzük a látványt, ami pazar, miközben finom zene festi alá a művet, nincsenek tolakodó ritmusok, inkább amolyan kellemes morgás a háttérből. Aztán a hangoknál megint lehet süvegelni, mert egyszerűen gyönyörű, ahogy a különböző fegyverek beledörrenek a csendbe, különösen a mesterlövészpuska hangja lett markáns, de ugyanígy a fejünk felett elhúzó helikopterek, a szomszéd utcában gördülő tank hangja, mindmind élményszámba megy. Talán pár patch után már bátrabban ki merem jelenteni, hogy szeretem...

Future Force Warrior

Az USA 2010-re előirányzott fejlesztési programja gyakorlatilag tisztán tükröződik az Advanced Warfighterben. A közeli jövő konfliktusait kis, akár négyfős egységek fogják megvívni. A digitális technika segítségével elég lesz csupán a célpontokat felderíteni, és bemérni, majd indirekt módon (tüzérségi vagy légicsapásokkal) megsemmisíteni. Persze olyan alapvető dolgok szükségeltetnek egy gyors taktikai egység felállításához, mint a drasztikus súlycsökkentés, így a jelenlegi, több mint 50 kg-os felszerelést 20-ra fogják lefaragni. A digitális kütyüknél a GRAW-ban már ismertetett funkciók mellett például folyamatosan monitorozzák majd az egészségügyi státuszt, s ezzel már gyakorlatilag mérföldekről felmérhető lesz a kondíció, vagy egy esetleges sebesülés hatása. A Future Warrior 2020 még ennél is tovább megy: a zárt, biológiai támadásoktól is védő ruha mellé nanotechnológiát, és távirányítható katonai robotok egész nemzedékét állítaná csatasorba. A katona fegyvere az FW2020-nál már irányítható minirakétákat lőne ki, és ha ennél is távolabb megyünk, elérkezünk majd a Mátrixban látott harci vázakhoz is...



Alacsonyan szállnak a helikopterek, eső lesz

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A GRAW várhatóan megosztja majd a közönséget, hisz a látványért épphogy csak vérrel nem kell fizetni, és számos olyan lehetőség kimaradt - külső nézet, hőlátás - amit nagyon vártunk, de összességében remek kis taktikai shooter lett.

TIKA

PRO: Látványos megoldások, tökéletes hangzás, élvezetes szituációk

KONTRA: Gusztustalan gépigény, a CrossComos navigáción néha megfeneklő AI, és - főleg multis - bugok garmadája

8.8

ÖSSZEGZÉS: A Lockdown csalódás volt, de érdekes módon a GRAW, ami alapjaiban véve szintén összeláncolt harcosokat takar, már lényegesen fogyaszthatóbb.

GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 1 GB RAM, 128 MB VRAM, 4 GB HDD

FSW:TEN HAMMERS	80%
RAINBOW SIX LOCKDOWN	52%
CONFLICT GLOBAL STORM	70%

A PLAYSTATION JÁTÉKOSOK MAGAZINJA!

Keresd DVD-melléklettel a hírlapárusoknál!

HEROES V of Might and Magic

irta · Vega

A Nival Interactive szép lassan az egyik legnagyobb és legtermékenyebb kelet-európai fejlesztővé növi ki magát, pedig az elmúlt évek során bizony nem kevés alacsony színvonalú játék is kikerült a cég kezei közül. A 3DO megszűnése és a Heroes sorozat folytatása soha nem látott lehetőségekhez segítheti hozzá az oroszokat a jövőben.

No.1 PC GURU

NIVAL INTERACTIVE

Heroes-matek: az öt alig kevesebb mint a három!
fejlesztő > nival kiadó > ubisoft web > mightandmagicgame.com

Ugyan utólag hajlamosak vagyunk csak a szépre emlékezni, valljuk be férfiasan: a Heroes sorozat negyedik epizódja egyáltalán nem osztotta meg a játékosokat. Voltak, akik kicsit, míg mások nagyon középszerűnek tartották, de a végnapjait élő 3DO a reformok sorozatával jókorát huppant a képzeletbeli ló túlsó oldalán. Bár az elvakult rajongók idővel (valamint sok türelemmel és toleranciával) megkedvelték a játékot, mégis kilógott az addig egyenletesen magas színvonalon teljesítő sorozatból.

Nehéz helyzetbe került tehát a Nival, hiszen ha nagyon visszanyúlnak a harmadik részhez, akkor lelkiismeretfurdalás nélkül sütik rá a játékosok a klón bélyeget a Heroes V-re, ha viszont nagy változtatásokat hoznak, könnyen elsöpörheti őket a nép haragja, ahogy arra már láttunk példát. A cég ugyan fogadkozott, hogy játékmenet tekintetében a harmadik epizód jelenti az inspirációs alapot, azonban azt senki sem gondolta előzetesen, hogy a negyedik felvonást teljes egészében kidobják. Megtették.

RÉGI-ÚJ ISMERŐS

A csapat tulajdonképpen a lehetetlent teljesítette: úgy volt képes megújítani a Heroes-t, hogy közben még a King's Bounty-s időknél leragadt rajongó sem képes fogást találni rajta. Búcsút inthetünk a várakban naponta termelődő egységeknek, a vezér nélkül csámborgó lények csapatainak, a semmire sem használható, de drága varázsitaloknak és tekercseknek, a fekete sárkányokat ugrórúgással fenyítő hősöknek, valamint a toborzást és utazást egyaránt segítő karavánoknak. Ezek közül leginkább utóbbiak hiányát fogjuk megérezni, hiába ugyanis a térképen a toborzóépületek nagy száma, ezekhez minden héten el kell látogatnunk ahhoz, hogy az ott termelődő egységekkel seregünket gyarapíthassuk. Egy apró kiskaput azért nyitva hagytak a fejlesztők arra az esetre, ha túl messze kalandozunk várainktól – a Summon Creature varázslat segítségével csak a varázspontok korlátozott száma szab határt annak, hogy bárhonnan átteleportáljuk tisztességesen felnevelt szörnyeinket.

Szimpatikus hősünk a jó öreg Sandro (ugye emlékszünk még rá a Heroes 3-ból?) egykori tanítványa, mesteréért jött bosszút állni.

A hősök legyengítése rendkívül hiányzott már, nem csak amiatt, hogy ne mindenkit legyőző szuperlényekként szaladgáljanak négyesével a harcmezőn (erre egyébként sincs lehetőség, a hősök visszatértek magányos életvitelükhöz), de azért is, hogy valóban legyen stratégiai mélysége a várak és seregek menedzselésének. A harctéren már nincsenek jelen, tehát az ellenfél nem támadhatja meg őket semmilyen módon, ugyanakkor a csatákba való beleszólási lehetőségük is korlátozott: ha sorra kerülnek, elsüthetnek egy varázslatot, vagy fizikai támadást indíthatnak bármely ellenséges egység ellen. Míg varázslataik nagy segítséget nyújthatnak már alacsony szinten is, a fizikai támadás az esetek többségében nem sokat ér – még egy harmincadik szintű, kimondottan harcra edzett hős is nevetséges sebzés kiosztására képes csak. Sebaj, legalább már van ilyen opció is, talán valamelyik kiegészítőben jobban ki lesz egyensúlyozva a címszereplő Might és Magic...

A sorozat alapját képző tulajdonságok többnyire változatlanok maradtak, így továbbra is hozzáadódik támadásunk és védekezésünk a vezetett lényekéhez, a Knowledge varázspontjaink számát, míg a Spellpower a mágiáink erősségét határozza meg. A morál azt befolyásolhatja, hogy milyen gyorsan következünk a harcban, míg a szerencse a sebzésünkre lehet hatással. Hasonlóan régi alapnak tekinthető (és itt most tegyük ismét zárójelbe a „kakukktojás-epizódot"), hogy minden egyes lényt magasabb szintre fejleszthetünk a várunkban, ha a megfelelő épületeket felhúzzuk, és a varázslótorony a maga öt iskolájával és szintjével sem fog senkit meglepni, aki valaha játszott a Heroes korábbi részeivel.

Bevallom, a demó kipróbálása után anno én is hajlottam afelé, hogy a Nivalt klónozással és új ötletek hiányával gyanúsítsam meg. Egy grafikailag felhúzott harmadik részt láttam csak, az újdonságok nagy része ugyanakkor jóval lassabban jön csak át, mint azt sejtenénk. A reformok

info

Bár hivatalosan még be sem jelentették, az első nagy Heroes 5 versenyen, az Oracle League-en már meg lehet nyerni a játék első kiegészítőjét...

Mi ez a sok gyenge vacak...? Armageddont ide meg Imploisont, hadd szóljon!

Collectors Edition

Ahogy azt manapság minden kellő rajongással övezett játéknál megszokhattuk, a Heroes V-ből is menetrendszerűen érkezik a gyűjtői változat, amely örömteli módon hazánkban is kapható lesz (erősen limitált példányszámban). A doboz tartalmazza az alapjáték mellett a sorozat második epizódját, három külön pályát és egy új hőst, de mi persze sokkal jobban várjuk a kézzelfogható extrákat. Ebből sem lesz hiány, ugyanis a 16 oldalas artbook mellett helyet kap a csomagban egy térkép és egy kivonat az összes lény részletes adataival. A Ubisoft emellett 4000 példányban előrendelhetővé tette saját webes boltjában a Super Collectors Editiont is, amely a fentiek mellett tartalmaz egy erszényt négy érmével, valamint egy elképesztően jól kinéző csomagolást is. Ne reménykedjen senki: ezer éve elkelt mind a négyezer, lehet majd menni az Ebayre...

alapvetően három nagyobb területet érintenek: a teljes harc-, a képesség- és az építési rendszert.

KÖRBE-KÖRBE KARIKÁBA

Ahogy már a fejlesztés során lehetett tudni, körökre osztott harcrendszer is elképzelhető körök nélkül. Ne ijedjen meg senki, nem valós időben kell lerendezni a velünk szemben felsorakoztatott sárkányokat, csupán arról van szó, hogy hiányoznak azok a fordulók, amelyek alatt minden lény egyszer cselekedhet, ehelyett a kezdeményezés értéke határozza meg, hogy milyen gyakran kerülnek sorra. A működési elv pofonegyszerű: akinek mondjuk 18-as statisztikája van, az háromszor kerül sorra az alatt az idő alatt, míg egy 6-os értékkel bíró lény csak egyszer. Ezzel a taktikázás újabb értelmet nyert, hiszen minden egység kapott egy olyan plusz tulajdonságot – nem is akármilyen jelentőségűt –, amit számításba kell vennünk. A Nivalnál úgy gondolták, hogy mivel megszűntek a körök, az eddig kiemelt fontosságú várakozás parancs (nem cselekszem most, majd inkább kör végén) nem illeszthető bele a rendszerbe. Valljuk be, van is némi ráció a gondolkodásmódjukban. Ennek megfelelően a kezelőfelületen nem is kapott helyet ez a funkció, legnagyobb meglepetésemre ugyanakkor – vélhetőleg az utolsó pillanatban, a rajongók nyomásgyakorlásának köszönhetően – a végleges játékba mégis belekerült: a „W” gomb lenyomásával aktiválhatjuk a várakozást, aminek hatására kissé hátrébb ugrunk a végtelenített idősoron, amely azt mutatja, hogy ki mikor kerül lépésre. Sufni-tuning megoldás ugyan, de működik, és lám, a régi és új rendszer mégis képes együtt működni, érdemes volt tehát kampányolni.

Ej be szép is az élet hetven kiló ócskavasba és színesfém-hulladékba öltözve...

A FEJLŐDÉS BAJNOKAI

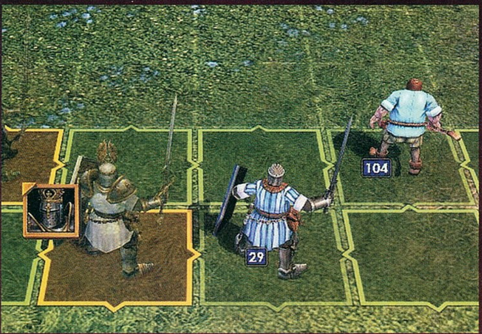
A másik jelentősebb változtatás a képességek rendszerét érinti. Korábban a szintlépéseknél azt választhattuk ki, hogy mely képességet fejlesszünk, most nem ilyen egyszerű a helyzet. Különválasztották a szakértelmeket (skill) a képességektől (ability), és hogy még nehezebb legyen az összefüggéseket elmagyarázni (a játékban természetesen néhány perc alatt átlátható az egész), megbolondították az egészet a speciális képességekkel (specialization). A szakértelmeknek három szintje létezik, így pl. a vezetőkészség (leadership) befolyásolja, hogy mennyi morál-bónuszt kapnak egységeink, a logisztika, hogy mennyivel több lépést tehetünk meg egy körben az alapértéknél, a Light magic pedig, hogy az iskolába tartozó varázslatokat hányadik szintig vagyunk képesek elsajátítani. Maguk a képességek ezekhez vannak „hozzákötve”, és szakértelmenként hármat sajátíthatunk el belőlük. Ha a logisztika példájánál maradunk, akkor pl. megszerezhetjük az útkeresést, ami minden tereptípuson azonos haladási sebességet garantál. Bizonyos varázslatokhoz a „mass”, azaz mindenkire ható effektet is így tudjuk elsajátítani. Itt már belép a képbe az, hogy milyen fajba tartozunk, illetve, hogy milyen egyéb képességeket fejlesztettünk ki – egy nekromanta magas vezetőkészséggel az összes hozzá csatlakozó élő egységet automatikusan élőhalottá tudja alakítani, míg mondjuk egy rangerhez ehelyett War Dancerek csatlakoznak minden héten. Ezzel még nincs vége, hiszen a habot a tortán a specializációk jelentik, amelyek elsősorban a fajból adódnak, de erre is hatással van a fejlesztési irány. Ezek a legtáposabb képességek, amelyek akár várakban, akár harctéren jól jöhetnek: a lovag például olcsóbban alakíthatja át egységeit magasabb szintű megfelelőjükké, vagy a warlock varázslataival elsöpörhet minden mágiaellenállást. A teljes képességrendszer egyébként

megtalálható a neten is több helyen, egy flash-animáció segítségével pontosan megtervezhetjük előre, hogy a nagyjából végtelen számú fejlesztési útvonalból hősünknek melyiket kell bejárnia ahhoz, hogy a legdurvább hatalommal rendelkezzen harmincadik szintűként. Minden egyes szintlépésnél két szakértelmet és két képességet ajánl fel a játék, ebből kell egyet kiválasztani – szerencsére a fejlődés eleinte gyorsan zajlik és csak tizenötös szint táján lassul le némileg.

elhelyezkedő objektum el nem készült. Hogy ne tudjunk idő előtt a legerősebb lényekből toborozni, minden építménynek előfeltétele az is, hogy az adott város bizonyos szintet elérjen. Nem kell félni, nem tapasztalati pontokkal kell etetni a várkaput, csupán felhúzni minél több épületet – mindegyik egy szintet ér.

Érdekes kísérlet, hogy a várak sokszínűvé tétele céljából mind a hat típus kapott egy épületet, amely olyan pluszt nyújt a hősöknek, amihez ha-

HEROES V of Might and Magic



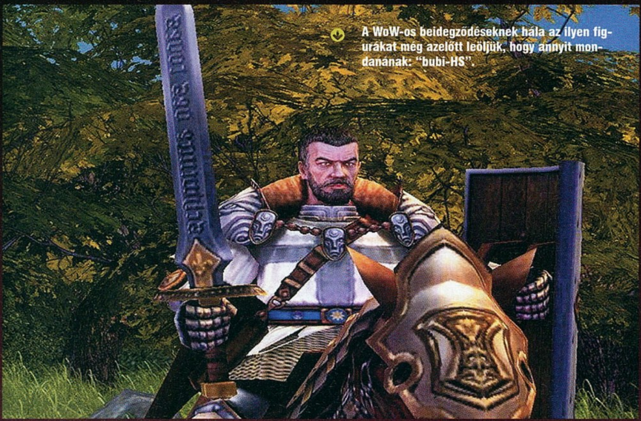
Ezzel a tempóval mire elfogynak a zombik, a Cranberries slágert ír róluk...

RÓMA SEM EGY NAP ALATT ÉPÜLT FEL

Az újdonságok ismertetését a városokkal kell zárnunk, itt ugyan jóval kevésbé látványos a fejlődés, ugyanakkor elég jelentős ahhoz, hogy említést tegyünk róla. Azt már eddig is megszokhattuk, hogy bizonyos épületek felhúzásánál gyakran szerepel az erőforrásigény mellett egyéb előfeltétel is, ugyanakkor az a fejlesztési struktúra, egy várba való belépéskor fogad minket, jelentősen megváltoztatja a dolgokat. Ezt egy kicsit jobban áttekintve rájövünk, hogy nem történt más, mint hogy öt ágra lettek bontva az épületek, és természetesen egy adott vonalon nem építhetünk fel addig semmit, amíg a fölötte sonló nincsen más fajnál. Ezek közül a leghatékonyabbnak a Wizard várban üzemelő varázstárgy-készítő műhelyt találtam, amelyben a lényeinkre aggatható eszközöket készíthetünk – és ha útjára indítunk néhány kolosszust +14 támadással és védekezéssel, azt nem sokan képesek megállítani. Ha már itt tartunk, bátorkodom megjegyezni, kicsit fájt, hogy a barbárok ebben a részben nem teszik tiszteletüket, és holmi nagyokos mágusok veszik át a helyüket.

LAKATOT TETTEK A SZÁJUKRA

Két hónappal ezelőtt Hancu bétatesztjét olvasva megállt az ereimben a vér és tetszhalotti állapotba kerültem, amikor kiderült, hogy az ellenfelek nemigen lépkednek a térképen, csupán egy helyben állva várják, hogy odamenjünk hozzájuk és legyőzzük őket, jobb esetben pedig script által mozgatva, hullámokban támadnak. Talán mondanom sem kell, hogy egy stratégiai játék színvonalát mennyire lerontja egy ilyen baki. Szerencsére ez a teljes játékban már nincs így, csupán a hat kampány közül a tutorial szerepét betöltő elsőben (ami a bétában is szerepelt) várnak minket tárt karokkal az ellenséges hősök – hogy miután megtanultuk az alapokat, egyből be is dobjanak minket a mélyvízbe. A hat kampány során egy-egy faj kerül a középpontba, ezek tulajdonképpen egy tör-



A WoW-os beidegződéseknek hála az ilyen figurákat még azelőtt leöljük, hogy annyit mondanának: "bubi-HS".

Ubisoft vs. Starforce

2003 óta a legtöbb Ubisoft játék Starforce védelemmel jelent meg, és a cégóriás vélhetően nagyon meg volt elégedve a hatékonyságával, ugyanis tavaly büszkén tudatta világgal, hogy a jövőben minden egyes termékét ezzel a védelemmel kívánja ellátni. Idén áprilisban, a Starforce-os Heroes V demó megjelenése után azonban robbant a bomba, a cég ugyanis jelezte, hogy a játék végső változatához más védelmet keres. Vélhetőleg nagy szerepet játszott a szakításban az az 5 millió dolláros kereset, amit a Ubisoft ellen nyújtottak be felháborodott felhasználók, akiknél a Starforce olyan dolgokba nyúlt bele a Windowsba, amibe nem kellett volna... A történetnek vélhetően még nincs vége, ugyanis a védelem nélküli Heroes V kalózverziója több mint két (!) héttel a megjelenés előtt kint volt a neten... Biztos, hogy jó ez így?

ténetté állnak össze, jó néhány meglepő fordulattal. A démonok hadjárata pl. egy renegát nagyúrról szól, akit saját fajtája és a lovagok is üldöznek, még a nekromanták is az utóbbiak oldalára állnak kezdetben – ez semmiképpen nem az a felállás, amit fantasy történetekben megszokhattunk. Persze a sztoriban előrehaladva a kirakós összes darabkája a helyére kerül és megtudhatjuk azt is, hogy sokszor csak saját önző érdekei vezérelnek egy-egy (anti)hőst. Nyilván egy stratégiai játéktól nem várunk el szépirodalmi szintű történetet, azonban a Heroes V-nek nincs oka szégyenkezésre e tekintetben sem. A sorozatban újdonság, hogy akár egy pályán belül is átvezető jelenetek gördítik tovább a sztori fonalát, nem kell tehát végtelenségig scrollozható írott szövegen átverekednünk magunkat ahhoz, hogy képben legyünk. Amennyire örömteli ezek jelenléte, annyira kiábrándító a kivitelezésük: feltételezhetően időhiányban voltak a fejlesztők, ugyanis 90%-ukból kimaradt az ajakmozgás kivitelezése, így összevarrt szájú karakterek párbeszédét nézhetjük/hallgathatjuk az esetek többségében. Ez még nem is lenne akkora probléma, hiszen betudható a szűk határidőknek (bár egy ennyiszer csúsztatott megjelenésnél ez is megmosolyogtató), ugyanakkor az átvezetőknek semmi dinamikája nincsen: az esetek többségében szemben áll egymással két szereplő, és beszélgetnek, miközben semmi nem történik – ha látványosságra és akcióra vágyunk, keressünk más játékot.

info

Máris készülnek az első modok és házibarkács pályák a játékhoz; ezek legfőbb gyűjtőhelye a celestialheavens.com rajongói weboldal.

Szintén új dolog az opcionális küldetések bevezetése is, amelyeket természetesen nem kötelező elvégezni, de az esetek többségében érdemes, hiszen vagy egy tárggyal, vagy más jellegű segítséggel lehetünk gazdagabbak általuk. A démon-kampány egyik pályáján pl. dönthetünk úgy, hogy a végső – ezrek által védett – őrposzton keresztül jutunk el az utolsó várhoz, vagy a föld alatt feláldozunk száz elf íjászt egy sárkánynak, aki ennek hatására megnyitja az utat, ami egyenesen a várhoz vezet. A designerek dupla vállveregetést érdemelnek, nagyon régen nem láttam ilyen jól megtervezett, változatos pályákat – gyakran egy küldetésen belül is többször változik a fő célkitűzés, és egyszer sem érezzük ezeket erőltetettnek, ráadásul elfelejthetjük a „győzz le minden ellenfelet" kliséket is (legalábbis az esetek többségében).

RENDESEN ZÖRÖGNEK A CSONTJAI!

Manapság reneszánszukat élig az alacsony poligonszámot effekt-hegyekkel ellensúlyozó fantasy játékok (lásd WoW, Middle-Earth II), és az első screenshotok után joggal aggódhatott mindenki, hogy látványvilágában a Heroes V is

A nyomda ördöge - ő felel minden elütésért, elcsúszott képért és lemaradt oldalszámért!

HEROES V of Might and Magic

beáll ebbe a sorba. Itt most valami hangzatos „de nem így történt”-nek kellene következnie, de hazugság lenne: be is állt. Ugyanakkor itt szerencsére se bükkfagatyás lényeknek, se LSD-partikat idéző színvilágnak nincs nyoma. Úgy sikerült a korábbi részek meseszerű grafikáját átmenteni három dimenzióba, hogy fel sem tűnik – a világtérkép gyönyörű színekkel és felismerhető tereptárgyakkal operál, a harcokból pedig leginkább a hihetetlenül részletes animációk maradnak meg emlékezetes élménynek. Említhetnénk a lecsúszó sisakját rendszeresen visszaigazító csontvázat, a legyekkel körüldongott kövér zombit, vagy a nekromanta füstölő sárkányát, de igazságtalanok lennénk a többi lénnyel szemben, hiszen szinte mindegyik zseniálisan néz ki, és az apró, humoros ötletek még jobban feldobják az amúgy sem gyenge hangulatot (a töpszli vízköpő és az anorexiás ent fölött egye fene, szemet hunyunk...). Zenei téren nagyjából hozza a játék azt a színvonalat, amit az elődökben hallhattunk (nagyzenekar, ahogy az dukál), és az átvezetők gyenge színvonalát is javítják valamelyest a korrekt szinkronhangok.

SZELLEMES MULTI

Több újdonságról is esett már szó, utolsóként nézzük meg azt, amit a legtöbben sosem fognak látni, mégpedig a multiplayer megújulását ígérő Ghost módot. Aki multizott már körökre osztott stratégiával, tudja, hogy ilyenkor be lehet készíteni a Háború és békét, hat DVD-t és jó eséllyel kétszer fordul a pizzafutár is (ebéd + vacsora), mire lemegy egy parti. A várakozással töltött unalmas percek kitöltésére lett kitalálva a Ghost mód. Ebben, amint lezártuk a saját körünket, átvehetjük a szellemünk irányítását, és akárcsak egy hőssel, vele is nekiállhatunk bebarangolni a világtérképet. Önmagában a felderítő szerep kevés lenne, így hat különböző képességet is kapott asztrális lényünk, amelyek mindegyike fejleszthető. Mi döntjük el minden körünkben, hogy lépésre vagy valamely képességünk növelésére költjük a rendelkezésre álló energiát. A lehetőségeink egyébként nagyon jópofák, például beállhatunk kísérteni egy ellenséges bányába, ami így kevesebbet fog termelni, vagy megszállhatunk egy olyan sereget, amit a következő körben valódi hősünk meg fog támadni, és néhány lény felett ilyenkor átvehetjük a hatalmat. Jó szellemhez méltó módon megátkozhatjuk a térképen található lényeket, amelyek statisztikái így csökkennek. Az ötlettel önmagában semmi gond nincs, azonban a várakozás hosszúra nyúló perceit nem édesíti meg, hiszen egy perc alatt azért jó eséllyel mindig végez szellemünk. Gyorsíthatunk a multi játszmán időlimit vagy a hosszan várakozókat büntető Dynamic battle beállításával, de valahogy mégis úgy érezzük, hogy a Ghost mód (lenne) a megfelelő irányvonal, csak még nem sikerült tökéletesen kidolgozni. Talán majd valamelyik kiegészítőben... Utóbbit egyébként már alig várjuk, hiszen mind a multi, mind a custom pályák száma elég alacsony – utóbbiból összesen kilenc van csak, különlegességük azonban, hogy érintőlegesen illeszkednek a kampányok által bemutatott sztoriba, így saját átvezető jeleneteket is kaptak.

IDE VELED, RÉGI KARDOM!

Négy évet kellett várni a csodára, de megérte – megérkezett a Heroes ötödik része, amely nem akar többnek látszani annál, amennyit tényleg ér. Az egykori 3DO annyi kritikát kapott az utolsó általuk készített változattal kapcsolatban, hogy a Nival inkább biztosra ment. Porig rombolta a negyedik epizódot, a maradványokat felszórta sóval, visszanyúlt az alapokhoz, nyakon öntötte néhány sziporkázó, friss ötlettel, profi pályákkal és korszerű grafikával, és ez elég is lett. A király visszatért.

...s végül a hős, miután megmentette a világot és levágra az összes szörnyet, belelovagol a naplementébe. Milyen romantikus...

Mini Hősök

A Ubisoft jó egy hónappal a megjelenés előtt érdekes módját választotta a játék promotálásának, ekkor nyitotta meg kapuit a Heroes Mini (www.heroesmini.com). Az internetes játék nevéhez hűen egyszerűsített verziója a Heroes V-nek, amelyben megtalálható az összes lény. A faj kiválasztása után egy sereget állíthatunk össze maximum három egységből, és már kereshetjük is az ellenfelünket. Maga a harc egy ötletes továbbfejlesztése a kő-papír-ollónak, minden lénytípusnak (varázsló, lőfegyveres, gyalogos, lovas, repülő) van két mumusa, aki hatékony ellene, míg két másik típus ellen ő eredményesebb a küzdelemben. Az ötkörös csaták elején kell meghatároznunk, hogy melyik fordulóban kivel támadjunk, és ha az ellenfél is kijelölte saját egységeit, a rendszer kiszámolja az eredményt. A hatékonyságunknak megfelelően kapunk aranyat, amiből újabb lényeket vásárolhatunk. Nagyon rá lehet kattanni a Minire, bár egy idő után készüljünk fel arra, hogy több időt fogunk eltölteni saját és ellenfeleink statisztikáit nézegetve, mint magával a harccal..

pc guru

GRAFIKA	08	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	10	

Pontosan azt az élményt nyújtja a játék, amire hét (!) hosszú év óta várunk. A sorozathoz hagyományosan pocsék kiegészítők érkeznek, reméljük a jövőben ez is megváltozik.

VEGA

PRO: Látványos visszatérés a HOMM gyökereihez kellő számú újdonsággal fűszerezve

KONTRA: Ráfért volna néhány hónap plusz fejlesztés - az átvezetők, a bugok és a multipályák száma ezt sejteti

9.0

ÖSSZEGZÉS: Megérte kivárni a hosszúra nyúlt fejlesztési időt, a Nival méltó módon élesztette újjá a Heroes sorozatot.

GÉPIGÉNY: P4 1.5 GHz, 512 RAM, 64MB VRAM, 1.5 GB HDD

HEROES IV	84%
HEROES III	95%
ETHERLORDS II	83%

Ritualisták, orgyilkosok, havidíjat nem fizető játékosok és egyéb állatfajták

GUILD WARS Factions

írta · Ltb

fejlesztő > arenanet kiadó > ncsoft web > www.guildwars.com

Az ArenaNet neve mára már nem cseng ismeretlenül, de megalakulásuk idején még csak amiatt voltak ismertek, hogy a Blizzardból kiugrott fejlesztők alapították – akik között akadt, aki a Battle.net felépítésén, és a ma iszonyatos népszerűségnek örvendő World of Warcrafton munkálkodott.

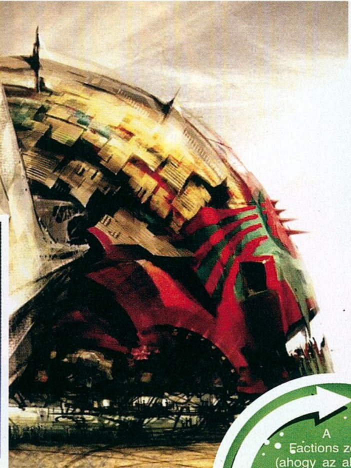
A Guild Wars, mint az első nagyszabású havidíj nélküli MMORPG, igen szép sikereket ért el, törvényszerű volt hát, hogy a folytatás nem maradhat el (főként hogy havidíj nélkül a játék fenntartását csak pénzes kiegészítőkből lehet megoldani). Az újítások sora már az előzetes hírek alapján is lenyűgöző volt, de ugyebár a puding próbája az evés, az új ötletek életrevalóságáról úgyis a játékosok döntenek. Azt hiszem, minden rajongó nevében írhatom: igen nagy várakozások előzték meg a Factionst, de a kiegészítő nem okozott csalódást. A játék pontosan azokon a pontokon erősödött, ahol előzőleg némileg gyengébben muzsikált, nem is beszélve a két új karakterről, valamint egy teljesen új, Cantha nevű kontinens adta lehetőségekről.

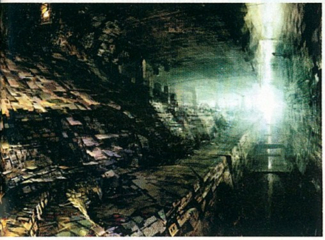
AMI NEM VÁLTOZOTT

Mivel a Factions beépül az eredeti Prophecies kampány mellé, az alapokat érintő változtatás nem történhetett – bár a kiinduló ötlet zsenialitása miatt nem is volt rá szükség. Ki ne gondolt volna már arra, hogy milyen jó lenne a harcos karakterünkkel elsütni egy-két tűzlabdát – ezt most megtehetjük, mert főhősünknek egyszerre két foglalkozása lehet, ezek a viszonylag általános fantasy főtípusokból és a most hozzáadott Assassin és Ritualist kasztokból tevődnek össze. Az első kampányban is meglehetősen változatos kinézetű szereplőket állíthattunk össze, ezek a lehetőségek a távol-keleti témának köszönhetően még tovább bővültek, a karakter fizikai felépítése mellett most már sokféle páncélból is válogathatunk, melyeket kedvünkre színezhetünk. A csatákhoz továbbra is nyolcat kell kiválasztanunk főhősünk két foglalkozásának képességei közül (a fejlesztők szeretik ezt hasonlítani egy Magic: The Gathering kártyapaklihoz) ezeket ügyesen összeállítva és használva nőhetünk ellenségeink fölé. Eleinte persze csak néhány képesség áll rendelkezésünkre, a többségüket a játék menete alatt kell megnyitnunk magunknak, ezzel párhuzamosan nő a bőség zavara, hogy vajon melyik trükkünket hagyjuk parlagon heverni, mert nem fér be a harcra „beélesített" nyolcasba.

KARAKTERISZTIKA

A két új foglalkozás közül az Assassint előzte meg nagyobb várakozás, nem is alaptalanul: rendkívül sokrétű és a teleportálási képességeinek köszönhetően rettenetesen gyorsan mozgatható karakter lett. Amikor először halottam róla, érdekesnek tűnt, hogy közelharci karakter létére az energia rovására használhatja képességeit – szerencsére például a Critical Strikes tulajdonság fejlesztése gyógyírt jelent e problémára. Nagyon jól kombinálható a többi foglalkozással,





igazán rossz összeállításról nem is igen tudok. A Ritualist kissé hűvösebb fogadtatásban részesült eleinte, jól példázza ezt, hogy sokan az Assassin másodlagos foglalkozásának választották, hogy egy végigjátszás alatt kinyithassák az ő képességeit is. Hosszabb játék után kiderül, hogy ez a bánásmód méltatlan, igen jó támogató képességekkel bír a ritualista, akár gyógyításról, akár pusztításról legyen szó. A karakterfejlődés jóval gyorsabb, mint azt a Propheciesben megszokhattuk, a maximális 20. szintet néhány nap alatt kényelmesen elérhetjük. Szájbarágós bevezetőre ne nagyon számítsunk, a kezdő helyszínt elhagyva rögtön a mélyvízben találjuk magunkat. Erre azért volt szükség, hogy a régi kontinensről hajóval érkező harcedzett veteránokkal is zavartalanul együtt játszhassanak az újonnan indított karakterek. Az Tyriából érkező karakterekre ugyanaz az út vár, ami az újoncokra a kező sziget elhagyása után, csupán némileg más irányból közelítik meg Canthát. Az odajutáshoz mindöszsze egy nyúlfarknyi küldetés megoldására van szükség Lion's Arch-ban, utána szabadon vándorolhatnak a két kontinens között.

info

A Factions zenéit (ahogy az alapjátékét, és még jónéhány játékét) a www.directsongs.com oldalról tölthetjük le legálisan, mindössze 10 dollárért.

➔ Cantha tájai

Az új kontinens négy fő részre oszlik. Kezdő karakterként a Shing Jea kolostor és akadémia szigetén találjuk magunkat, itt végtelen zöld területek és béke fogad, már amíg a járvány fel nem dúlja ezt az idillt. A következő helyszín Kaineng gigászi városa lesz. Ha valaha hiányoltunk egy igazán nagy metropoliszt a Propheciesből, hát most itt van egy igazi óriás, csak egyik végéből a másikba sétálva is eltölthetünk egy fél napot. Utunk ezután a Kurzick birodalomba vezet, melynek legkarakteresebb jellemzője a megdermedt erdő, hatalmas, kővé vált fáival. Ez, akárcsak a következő állomás Luxon territórium jáde tengere, egy kétszáz évvel a játék jelene előtt lejátszódott tragikus eseménysorozat eredménye.

VÁLLUNKON FELADATOK NYUGSZANAK

A történet kezdete egy járvány körül bonyolódik, majd természetesen rá kell jönnünk, hogy nem ilyen egyszerű a helyzet. A feudális Kínára emlékeztető Cantha birodalma mind belviszályoktól, mind túlvilági erőktől szenved, ránk vár a feladat, hogy enyhítsünk ezen. A játék kezdetén Togo mester akadémiájának hallgatói vagyunk, majd a történet alakulása során többször összefutunk vele, nem ritkán feladatot is kapunk tőle. Már az akadémia szigetén – kezdőhelyszínen – is akad egy-két nehezebb misszió, megoldásuk a maximális szintet elérve is kihívás. Ez előrevetíti, hogy a kontinenst elérve bizony alaposan bekeményít a játék, egyes régiókban bizony

Ezt a falut most kérdés nélkül kifosztjuk és porig égetjük, elvégre mi vagyunk a legyőzhetetlen hősök

„A Guild Wars továbbra is a WoW egyetlen épkézláb alternatívája - nemcsak ingyenessége, de a PvP-re alapozó stílusa, igényes kivitelezése és remek hangulata okán is."

csak az életrevalóbb karakterek képesek például a henchmenek (azaz a gép által irányított segítők) társaságában utazni. De miért is akarnánk velük menni, amikor tehetjük ezt hús-vér emberekkel is? A kooperatív missziók sokkal élvezetesebbek élő emberek társaságában, ráadásul változatosságukban és ötletességükben is komoly fejlődést tapasztalhatunk. A harmadik ilyen küldetés például két csapatot igényel, az egyik a Canthában indított karakterekből áll, a másik a Tyriából migráltakból. Az előbbinek védekeznie kell egy téren, míg az utóbbi felmentő seregként meg nem érkezik – ezután vállvetve törnek előre a támadók hullámai ellenében. Az ilyen feladatok megoldása mind a helyszínen összeverbuválódott csapattal, mind összeszokott baráti társasággal igen jó móka. A történet előrehaladtával megismerkedhetünk a két egymással szemben álló állammal is, a Luxon és a Kurzick birodalommal. Idővel a legtöbb játékos belép egy-egy céhbe, e céhek pedig szövetségekben tömörülhetnek. A két háborúzó hatalom egyikéhez csatlakozva szövetségünkkel mi is beszállhatunk az adok-kapokba, területeket foglalhatunk el, az aktuális frontvonal mindig jól látszik a térképen. E háború még rengeteg ideig leköthet az embert a sztori kivégzése után is, ezzel is biztosítva, hogy a Factions ne legyen könnyen megunható darab.

A harmadik felvonás

Az E3-on lehetett először látni az egyelőre Campaign 3 munkacím alatt futó következő kiegészítőt, ami afrikai motívumokat hoz majd a játékba: az előzetes filmecskében szavannákat, pálmafás tengerpartokat, óriás férgektől hemzsegő sivatagokat, köpönyeges dervisekből álló karavánokat, és egy döbbenetesen jól kinéző várost láthattunk, égbe nyúló aranyozott minaretekkel és függőkertekkel. Az NCSoftnál egyébként két, egyenként 50-fős csapat dolgozik párhuzamosan a kiegészítőkön, amelyek félévente fognak majd megjelenni.

info

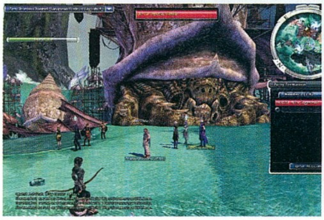
A Factions bemutatkozása a profi Guild Wars bajnokságokban a lipcsi Games Convention kiállításon lesz, egy 100 ezer euro összdíjazású versenyen.

ÉRZÉKSZERVEK KÉNYEZTETÉSE

A Guild Wars kinézete alig kopott az alap epizód óta, még mindig az online játékok élvonalába tartozik a grafika, és ez valószínűleg még így is marad a következő generációs darabok megérkeztéig, mindezek ellenére a gépkövetelmény elképesztően alacsony maradt. A látótávolságnak semmi sem szab határt, és igazán hatalmas a bejárható terület. Egyes helyeken a fejlesztők szerint kihasználják a DirectX 9 nyújtotta lehetőségeket, de természetesen ilyen tulajdonságokkal nem rendelkező masinán is vidáman futtatható a játék. A kalandokat aláfestő muzsika újra Jeremy Soule műve, rendkívül tehetséges zeneszerző, nagyon jól sikerült elkapnia és szimfonikus dallamaiba átültetnie a játékban domináló távol keleti hangulatot.

IRÁNY CANTHA!?

Minden pozitívuma (és elfogultságom...) ellenére azért nem lett tökéletes a Factions, sajnos érezhetően sokkal inkább az előző rész tapasztaltabb játékosainak készült, mint a Guild Warsszal csak most ismerkedőknek (bár alapvetően mit is várjon az ember egy kiegészítőtől?). Azáltal, hogy a fő kontinensnek ki kell szolgálnia az első epizódot végigjátszott karaktereket is a kezdők mellett, a tapasztalatlanok nagyon hamar a mélyvízben találják magukat. A grafika elévülésének talán egyetlen komoly jele az átvezetők során a szájszinkron teljes hiánya. Mivel bőszen használják a filmes kameraállásokat, egy nagytotálnál a mozdulatlan ajkú, beszélő karakter kissé viccesen fest, már egy animált textúra is sokat dobott volna ezen. Természetesen egy vérbeli rajongót az ilyen apróságok nem tántoríthatnak el, a játékkal most ismerkedők számára pedig csak egy kicsit nagyobb a kihívás a kelleténél.



pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Ott fejlődött, ahol kell, a sokkal több kooperatív és kompetitív lehetőség letehetetlenné teszi a Factionst. Érdekesek és jól használhatóak az új foglalkozások. Az aktív közreműködésünk által befolyásolt háború pedig egyenesen zseniális ötlet!

LTB

PRO: Kazalnyi okos újítás, rengeteg felfedeznivaló

KONTRA: Kezdőknek egy kicsit hirtelen nehezedik

8.8

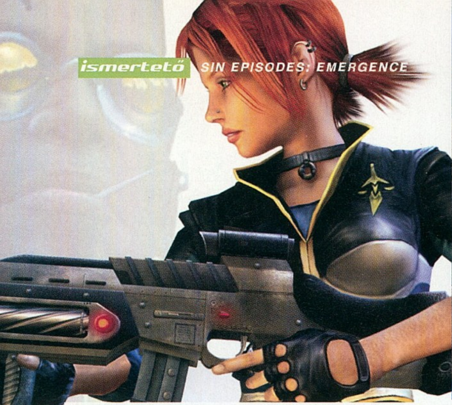
ÖSSZEGZÉS: Fel tudott nőni az előző epizódhoz, a sok újdonság mellett a kihívás is nőtt.

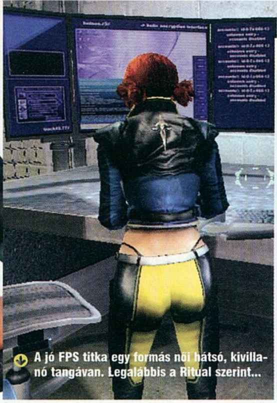
GÉPIGÉNY: P3 800 MHZ, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD, Internet-kapcsolat

WORLD OF WARCRAFT	97%
EVERQUEST 2	75%
CITY OF HEROES	85%

Díjmentes:
CIB Internet kártya éves díja,
korlátlan számú forint átutalás a CIB Internet Bankon,
biztonsági sms-üzenet a CIB Internet Bankba történő bejelentkezésről és a letiltásról,
közüzemi számlák automatikus fizetése,
CIB Mobilbank kártyafigyelő szolgáltatás a biztonságos kártyahasználatért,
havonta egy készpénzfelvétel bármely belföldi bankjegykiadó automatából.
CIB BANK
EGY HULLÁMHOSSZON
CIB Online Számlacsomag
Éljen a CIB Online Számlacsomag előnyeivel! A CIB Online Számlacsomag mindenben megfelel az Ön igényeinek, számlavezetési- és tranzakciós díjai ugyanakkor a szokásosnál alacsonyabbak. A számlavezetés díja, a folyószámla-használattól függően, akár 99 Ft is lehet havonta.
CIB Internetkártya
Spóroljon-line!
A számlavezetéshez kapcsolódó összes díjtételt az érvényes kondíciós lista tartalmazza. A Bank a kondíciók megváltoztatásának jogát fenntartja. Jelen hirdetés nem minősül ajánlattételnek, célja a figyelemfelkeltés.
CIB 24 06 40 242 242
www.cib.hu
CIB, a Gruppo Banca Intesa bankja

FIFA WORLD CUP 2006 AKCIÓ
Játszd le a saját foci vébéd! Ha június 9. és július 9. között vásárolsz egy PC-s Fifa World Cup 2006 játékot az 576 Kbyte boltjaiban, akkor a játék mellé 3 hónapos PC GURU előfizetést* kapsz ajándékba.
5538 Ft MEGTAKARÍTÁS
így a játék CSAK 4052 Ft-ba kerül!
Az akcióban részt vevő 576 Kbyte üzletek:
Budapesten: Árkád Üzletközpont, Campona Üzletközpont, Duna Plaza, Europark, Mammut 2, Pólus, Westend Üzletközpont
Vidéken: Debrecen Plaza, Kecskemét: A Malom Bevásárlóközpont, Szeged Plaza
Előrendelhető: www.576.hu
*az előfizetés a PC GURU 2006/7. 2006/8. 2006/9-es számaira vonatkozik.
PC DVD ROM
XBOX 360





A jó FPS titka egy formás női hátsó, kivillanó tangával. Legalábbis a Ritual szerint...

Üdvözlünk Epizódiában!

Az Agon című kalandjáték képében ugyan már magyar képviselője is akadt a megoldásnak, de nehezen vitatható tény, hogy a legnagyobb csinnadrattával a Valve hirdette a digitális formában, részekre bontva terjesztett játékok elérkeztét, és ennek a trendnek az első szereplője a Sin Episodes. Gabe Newell egy friss nyilatkozatában a Counter-Strike által a többjátékos közösségben okozott felforduláshoz hasonlította a módszer jelentőségét az epizódokra bontott játékok jövőjéről ábrándozva. A Sin háromszor három epizódban jelenik meg az elkövetkező években, „szezononként" egy-egy kerek történettel. Kíváncsian várjuk, mi sül ki a dologból...

PC GURU

Sin Episodes: EMERGENCE

írta · Jatfield

fejlesztő > Ritual kiadó > Electronis Arts web > www.sinepisodes.com

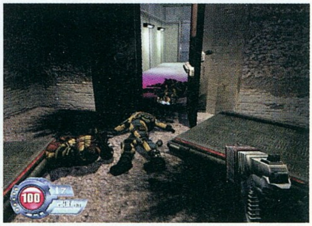
Az idén tíz éves dallasi Ritual stúdió anno a szélesebb közönség radarja alatt elsikló, mostanra csak kisebb rajongói közösségek emlékében élő játékokkal kezdte pályáját, mint a Heavy Metal F.A.K.K. 2 és a Sin. Azóta is adósak az igazi nagy kiugrással, viszont futószalagon szállítják a közepes játékokat, mint a 25 to Life, a Blair Witch vol 3, CS: Condition Zero.

Kevés játékkal fordul elő, hogy amikor előbukkan a feledés homályából, merülését a legtöbben külső okokkal magyarázzák. A Sin ezen szerencsések (?) egyike. Anno '98-ban a korát megelőző FPS volt, olyan újszerű, vagy legalábbis ritkaságszámba menő játékelemekkel, mint sebzési zónák az ellenfeleken, vezethető járművek, rombolható környezet, a pályaelemek manipulálásával megoldható logikai feladatok és az ötletes többjátékos módok. Hogy miért emlékeznek ma mégis oly kevesen rá? Nos, a megjelenésekor a Sinnek egy olyan nehézsúlyú ellenféllel kellett megküzdenie, amelynek emléke a mai napig elhomályosít minden mást a műfaj kedvelőinek szemében. Bizony, a Half-Life mellett a Sinnek nem sok babér termett – ma már csak pár rajongóban maradt meg néhány homályos emlékkép a meztelen Elexis Sinclair titkos fürdőszobai jelenetéről. Most azonban elérkezett az idő arra hogy rasztafejű hősünk újra bizonyítson, és Hancu tejjel-mézzel folyó Steam számlájáról nekem volt szerencsém előrángatni a Gordon Freeman szoknyája mögül pislogó John R. Blade ezredest.

SÖTÉT VÁROS

Ha kicsit több lenne bennem az empátia a virtuális karakterek iránt, meg is bántam volna ezt, hiszen hősünket igen szorongatott helyzetben találjuk, amikor az első képsorokban felpillantunk Sinclair kisasszony kebelcsodáira és hű segédje, Viktor Radek szakállkájára. Négy évvel az első rész után nem sok változott Freeport Cityben. A várost Elexis Sinclair tartja markában, sikeres üzletével a felszínen, és alvilági kapcsolataival a sikátorok mélyén; mindeközben a Hardcorps sziszifuszi küzdelmet vív a rend visszaállításáért. Az erőviszonyokon a jó oldalon felbukkanó új figura sem segít, bár Jessica Cannon segítségével legalább a mellek egyensúlya helyreállt Freeportban... Belépője mindenesetre hatásos, elkergeti a rosszakat, és kiviharzik velünk az épületből, mielőtt a megszokott koreográfia szerint tájékoztathatnának bennünket hátralévő perceink szenvedéséről és világuralmi terveik részleteiről. Így az sem derül ki, hogy a bubópestis, vagy a madárinfluenza ellenszere csatlakozott-e vérünk áramlásához ógonoszsága tevékenysége nyomán: a játék hátralévő részében csinos asszisztensünkkel azon fogunk dolgozni, hogy fényt derítsünk eme titokra. Jövőnk bizonytalan, de múltunk sem kevésbé tiszta. Jessica el van foglalva megmentésünkkel és személyes ellentétével Elexis kelet-európai jobbkezével; régi ismerősünk, JC, a házi hacker pedig ezúttal mellőzi elmés megjegyzéseit is, és többnyire a feladatokra koncentrál, amikor rádiókapcsolatba kerül velünk. Némi interaktivitás jellemzi ugyan ezeket a bejelentkezéseket (divatos napszemüvegünk mindkét segítőnk felé élő egyenesben közvetíti ténykedésünket), de a megfelelő ikon felbukkantával kezdeményezhető kommunikáció mindig az éppen látottakra korlátozódik, nincsen gomb, aminek hatására a „Hé, mi folyik itt?" kérdés hagyná el Blade száját. Pedig lenne okunk ilyet kérdezni, hiszen – hacsak nem töltötte hibernált állapotban az egész Hardcorps az elmúlt éveket – igen siralmas képet nyújt a város. A SinTEK sötét üzelmeire nemhogy nem derült fény az első rész végén, de ugyanúgy folynak tovább, ahogy azt annak idején láthattuk, sőt egyes városrészek fölött teljhatalommal bír a cég.

Sin-te minden téren tartjuk a Sin-vonalat. Elő is adunk egy Sin-darabot ennek örömére...



Amint a tábla is mutatja, az "Ön dönt: iszik vagy vezet!" mozgalom a jövőben sem veszít aktualitásából

„Nem is nagy baj, hogy az újgenerációs Sin első epizódja nem sikerült igazán briliánsra: most a hajunkat tépnénk, hogy a következő adagra hónapokat kell várnunk..."

BŰNÜLDÖZÉS

Ami nem jó hír a város lakóinak, öröm nekünk: az áldatlan állapotok a legkülönfélébb helyszíneken garantálják a SinTEK zsoldosainak felbukkanását, és a lehetőséget fegyverarzenálunk kipróbálására. Jórészt ipari környezetben küzdünk a dokkoktól a laborokon át az építkezésig – és a valósidejű fizikának hála az interaktív környezet még mindig képes feldobni a hangulatot. A nyitogatható csapokon és röptethető papírtörlőkön túl az ellenfeleinkre és ránk is egyaránt veszélyes tárgyaktól hemzseg minden pálya, és a kockázati forrást nem (csak) a mi ügyetlenségünk jelenti, de ellenfeleink is képesek hasznukra fordítani a minden biztonsági előírást megszegően elhelyezett cuccokat. A szokásos robbanó hordókon és hanyagul falra rögzített tárgyakon túl az U4 nevű mutagénnel teli hordók és az egészségügyi állomások feltöltésére használatos kapszulák is szerepet kapnak, előbbiek emberi, utóbbiak ex-emberi ellenfeleink életét nehezítendő.

info

A játék több szinten is a digitális terjesztés mellett voksol: magát a játékot Steamen, a zenéit tartalmazó albumot pedig iTuneson vásárolhatjuk meg.

Ilyen segédeszközökre szükség is lesz, ha változatosságot akarunk csempészni a tevékenységünkbe, a játék kínálta arzenál ugyanis szűkös, és unalmas. A pisztoly-puska-géppuska trión és a gránáton túl csak a környezetre hagyatkozhatunk a küzdelem során, mely bár megfoszt a térdlövésektől jajgatva összecsukló ellenfelektől, de kielégítőbb, gyakran hatásosabb is. Ha nem is túl intelligensek, a támadók gyakran bizonyulhatnak kemény diónak, különösen a nehézségi csúszka felsőbb tartományaiban. Sajnos könnyen védhető helyre behúzódva csak a muníciónk szab korlátot a szélrózsa minden irányából (plusz alulról és felülről) felbukkanó emberek és mutánsok aprításának, hacsak valami bug miatt nem várják tétlenül ácsorogva a vesztüket...

EPIZÓD

Nem csekély kétkedéssel fogadtam az epizodikus megjelentetés ötletét. Ha a játék jó, tűkön ülünk vagy fél évig, míg a következő adagra várunk; ha pedig középszerű játékkal van dolgunk, dilemma tornyosul elénk, hogy a következő részre kiadandó pénzt sajnáljuk jobban, vagy azt, hogy nem ismerjük meg a történet végét. Abban a szerencsétlen esetben pedig, ha kritikán aluli az első epizód, a fejlesztők bukják a fejlesztésbe ölt pénz és munka nagy részét. A három lehetőségből egy sül el számunkra jól, de az is csak annak az árán, hogy rossz játékot vettünk olcsón... Az Emergence újabb lehetőséggel állított szembe, ugyanis határozottan középszerű játék, de akárcsak a Ritual néhány korábbi művében, ebben is rengeteg a meg nem valósított, de sejtetett lehetőség, és ezúttal jók az esélyek arra, hogy többségük realizálódik is.

A teljesítményünkről készített statisztikákkal nem csak barátaink előtt villoghatunk, de elküldhetjük őket a Ritualnak is, több rálátást nyújtva nekik a játékosok tevékenységére, mint egy egyszerű bétateszt során. Ígérik, hogy már a második epizódban viszontláthatják ötleteiket, akik nem restek kinyilvánítani azokat a fejlesztők fórumain. Hamarosan érkezik az ingyenesen letölthető multiplayer mód, az E3-on bemutatott Arenával és a barkácsolók szívét megdobbantó fejlesztői készlettel.

Jelen állapotában nem néz ki jobban a játék, mint egy tehetséges kezek által összerakott rajongói mod – sőt, a HDR effekt rajongóinak legnagyobb bánatára bizonyos szempontból rosszabb is. Hangok és zenék terén már sokkal jobb a helyzet: mind a kísérő dallamok, mind pedig a lövések csörömpölése a csempén vagy a támadók kiáltásai és jajgatása kiválóan illeszkednek a környezetbe.

Ígéretekből azonban nem élünk meg. Az Emergence az ajándékba adott Sin 1-gyel még a maga 4-5 órás játékidejével is megéri a pénzét, arról pedig elsők között fogunk tudósítani, hogy a következő epizódról is elmondható-e ugyanez.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	07

A következő részben elkél a mennyiségi javulás is, és bár a két poligonmacával eltöltött délutánhoz képest bizonyos szempontból előrelépés fél nap hárommal, minőségben van hova fejlődni. Egy próbát mindenesetre megelőlegezhetünk neki...

JATFIELD

PRO: Hangulatos és izgalmas, minden megvan benne, amit egy FPS-től ma elvárunk...

KONTRA: ...viszont semmi plusz, ráadásul, ami van, azt is cseppekben mérik

8.0

ÖSSZEGZÉS: Teljesen átlagos, rövidke FPS, roppant baráti áron - mi jobban örültünk volna kiemelkedő minőségnek teljes áron...

GÉPIGÉNY: P3 1.2 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2.6 GB HDD

SIN	85%
HALF-LIFE 2	95%
QUAKE 4	93%

Black & White 2: BATTLE OF THE GODS

fejlesztő > lionhead studios kiadó > ea web > www.blackandwhite2.ea.com irta · Stöki

Peter Molyneux fejlesztőcégénél, a Lionhead Studiosnál nem unatkoznak. Nemrég adtunk hírt arról, hogy a Microsoft megvette a vállalatot, de a jelek szerint ez nem akadályozza a szokott ügymenetet: a Black & White 2-höz már is megjelent egy kiegészítő, alig fél évvel az alapjáték debütálása után.

Kiegészítőt írni voltaképpen elég könnyű. Adott a motor, a működő játékkörnyezet – pár új pályát, funkciót szinte rutinból össze lehet dobni hozzájuk. Jó kiegészítőt készíteni viszont irgalmatlanul nehéz, mert egyrészt illik orvosolnia az alapjáték hibáit, másrészt az is elvárható tőle, hogy új ötletekkel nyújtson teljesebb élményt. A Blizzard kiegészítői remek példák arra, hogy ebben a műfajban is lehet maradandót alkotni – úgy tűnik azonban, hogy a Lionhead nem jeleskedik e téren.

VISSZATÉRÉS AZ EDENRE

Sajnálatos módon a Battle of the Gods nagyjából annyira fantáziadús, mint a címe. Korrekt iparosok belepakoltak mindenféle pluszt, amelyek megadják Eden világának új szigetein (szám szerint három óriási pályán) azt a 8-10 játékórát, amit elvár az ember, de ezzel véget is érnek az érdemek (a régóta várt multiplayer opciót is elfelejthetjük, küldetésekbe épített minijátékokat kapunk helyette). Az inkább mennyiségi, mint minőségi újdonságokban nem igazán látni a géniuszt, ami a Molyneux-közeli játékokra mindig is jellemző volt.

HADISTENEK

Már a sztori sem él a formabontás lehetőségével: az alapjátékban legyőzött aztékok visszatérnek a sírból, és újra megpróbálják elpusztítani a görögöket – szabvány bosszútörténet. Ennek megfelelően a békés terjeszkedés kevésbé működőképes, mint a harc (legalábbis a nagyobb szigetek miatt jóval több türelem kell hozzá, mint az alapjátékban), és az új egységek között is ezért találunk élőhalott harcosokat. A néhány új épület közül a két legfontosabbnak is háborúban veszszük hasznát (a kovácsműhellyel egységeinket tápolhatjuk fel, a kórházzal pedig gyógyítani lehet), és az új csodatételek is a vérgőz jegyében fogantak (villámcsapás, holtak feltámasztása rövid ideig és hasonlók). Új lényként a nem túl táposnak bizonyuló teknőst üdvözölhetjük (illetve a tigris is ismeretlen lehet azoknak, akik nem a Black & White 2 deluxe verziójával játszottak) – egyedül itt éreztem úgy, hogy még kilóra sem elég a kapott újdonság (szerencsére áthozhatjuk az alapjátékban felnevelt kedvencünket is).

TÖBBET VÁRTUNK

Ilyen hozzáállás után talán nem meglepő, hogy az eredeti játék hibái is megmaradtak. A legfájóbb pont az AI: az ellenfél továbbra is apró öngyilkos kommandókkal próbálkozik, csak idő kérdése felülkerekedni rajta. Ami jó játékelem, azt már az alapjátékban is szerettük: a motor, a sokrétűség, és a remek irányítás, ami lehetővé teszi, hogy akár billentyűzet nélkül kezeljünk egy ilyen összetett programot. A kivitelezés sem változott sokat, csak az aztékok arculata lett az élőhalott léthez igazítva. Ez igazából csak avatáruk, a zombigorilla esetében látványos – pont ilyen ijesztőnek képzelem a sírból előmászó King Kongot. Jó változás még, hogy most már látjuk ellenfelünk „isteni kezét" (nem kicsit frusztráló, amikor a városunk körül kolbászol) és halljuk az égből elődörgő hangját (remekül eltalált a szinkron). Azonban a jópofaságokkal együtt is csalódás a Battle of the Gods egy Lionhead kaliberű cégtől, mert lelketlen és összecsapott. Csak az alapjáték rajongóinak ajánlom a kiegészítőt – a többiek biztosan nem ettől fogják megszeretni.

info

Bár Peter Molyneux többször is nyilatkozta, hogy ötrészesre tervezi a Black & White-ot, a harmadik epizódról egyelőre semmi hír...

pc guru

GRAFIKA	08	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

Valószínűleg a Microsoft-féle felvásárlás, a Fable 2 előkészületei, és a Dimitri kódnevű titkos projekt mellett nemigen jutott energia a Battle of the Godsra a Lionheadnél - de a játékosokat a kifogások nem érdeklik, csak az eredmény, ami ezúttal elég halovány.

PRO: Néhány szép kivitelezésbeli megoldás, aranyos minijátékok

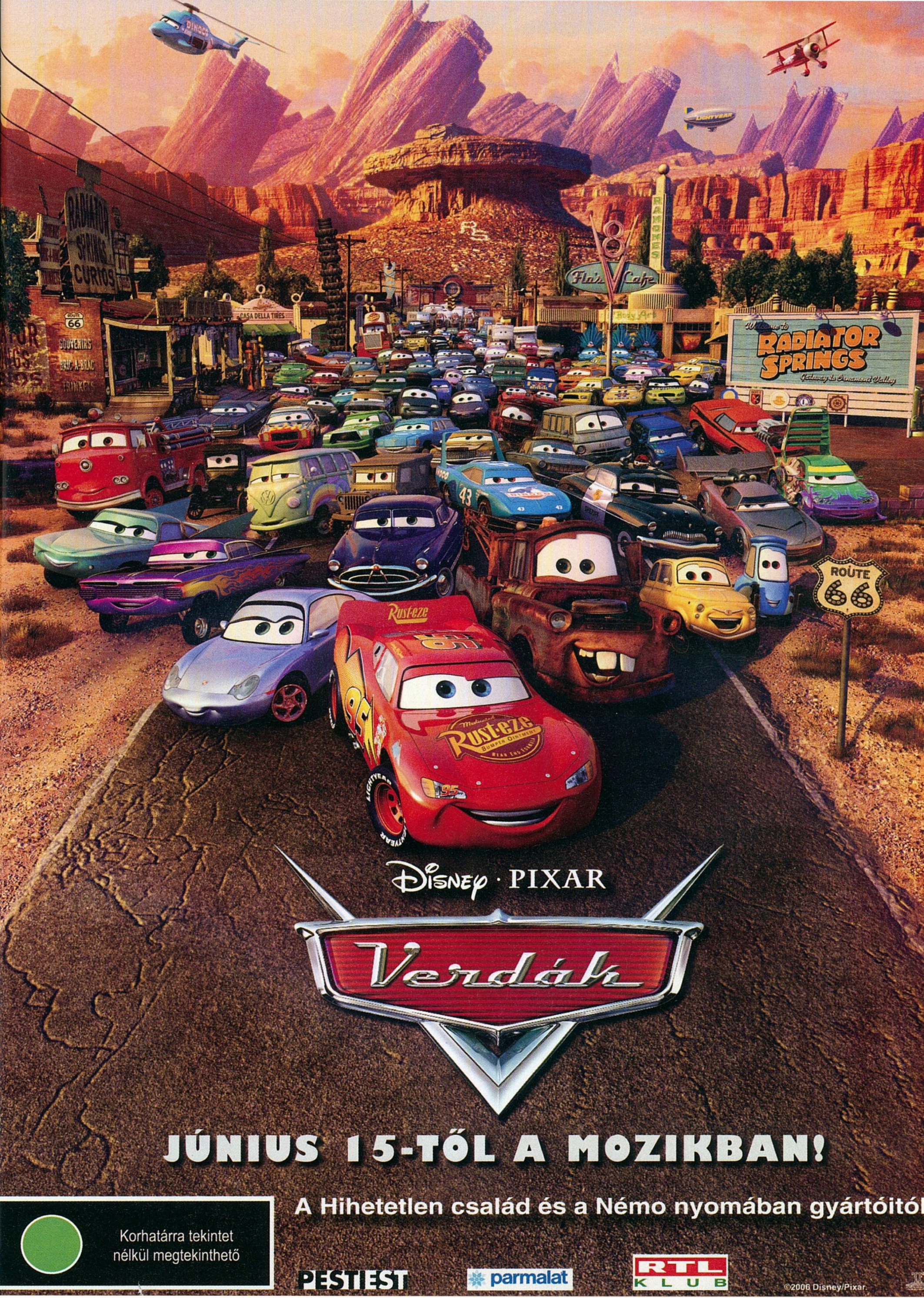
KONTRA: Ötlettelen, kevés új lény, régi hibák maradtak és nincs multiplayer

7.0

ÖSSZEGZÉS: Néhány épület, pálya és egység, híján az ötleteknek - nem ezt nevezem jó kiegészítőnek...

GÉPIGÉNY: P4 1.6 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD, Black & White 2 alapjáték

BLACK AND WHITE	95%
CREATURE ISLE	84%
BLACK AND WHITE 2	90%


RADIATOR SPRINGS CURIOS
SOUVENIRS
RADIATOR SPRINGS
ROUTE 66
Rust-eze
Disney · PIXAR
Verdák
JÚNIUS 15-TŐL A MOZIKBAN!
A Hihetetlen család és a Némo nyomában gyártóitól
Korhatárra tekintet nélkül megtekinthető
PESTIEST
parmalat
RTL KLUB
©2006 Disney/Pixar.

io-Interactive

A pénznek nincsen szaga
fejlesztő > io interactive kiadó > eidos web > www.hitmanbloodmoney.com

Hitman: BLOOD MONEY

írta · GregS

A dán IO Interactive az ezredforduló évében került az élvonalbeli játékfejlesztők közé a Hitmannel. Azóta pedig folyamatosan bővülnek és futószalagon ontják a tar bérgyilkos kalandjait feldolgozó programokat. A tucatnyi magyart is magába foglaló csapat nyitott az újdonságokra is: egy bejelentetlen, új témájú programon dolgoznak jelenleg.

A „bérgyilkos-romantika" nem örvend túlzott népszerűségnek sem a játékok, sem a filmek világában. Leonon a profin és a kopasz 47-esen kívül nehezen tudnánk említeni még egy híressé vált számító, kegyetlen, precíz gyilkológépet – pedig a Hitman-sorozat nem mondható népszerűtlennek: különböző platformokon közel ötmillió példányban talált gazdára eddig.

Talán a konkurencia hiányának is köszönhető, hogy a legutóbbi két epizódban a Hitman nem esett át akkoraráncfelvarrásokon, mint a hozzá stílusban talán legközelebb álló Splinter Cell – sőt a Hitman 3-ról szóló tesztemet anno kénytelen voltam azzal zárni, hogy ha a következő részre sem hoz vérfrissítést, akkor akár a Tomb Raiderhez hasonló mélyrepülésbe kezdhet a széria. Arra a kérdésre, hogy ez bekövetkezett-e a Blood Money-val, nem adható egyértelmű válasz...

VÉRES PÉNZ

A negyedik részben természetesen ismét a 47-es kódnevű, klónozás útján létrehozott bérgyilkost irányíthatjuk, aki ezúttal most önállóan, saját zsebre dolgozik: 13 megbízatás során igyekszik feltűnés és hátrahagyott nyomok nélkül likvidálni a célpontjait. Tevékenységeink jelentős hatással vannak a többi megbízatásra: nem csupán egy hangzatos, de semmit nem számító minősítést kapunk a pálya végén a „pszichopata tömeggyilkos" és „hidegvérű profi" között, de az elkölthető pénzünk mennyisége is függ a teljesítményünktől. Számít az, hogy hány (felesleges) embert küldünk a túlvilágra, hányszor lepleződtünk le, és így tovább – a zöldhasúakat pedig számtalan hasznos dologra (többnyire fegyverfejlesztésre) költhetjük a küldetések között. A kiegészítők egyre hasznosabbak, és egyre drágábbak, a lézeres irányzék, a csökkentett visszarúgó erő, a nagyobb tár (és még sorolhatnám az elérhető, mordályonként tucatnyi fejlesztést) pedig sokat segít a fegyverhasználatban. A rendszerben csupán egy gond van: ez alapvetően nem sima akciójáték, ideális esetben pár golyó használatával kéne végigkecmeregnünk a pályákon, nem pedig szupermodernné váló fegyvereink által – márpedig ezeken kívül alig-alig (csak információvételre, illetve nyomaink eltörlésére) használhatjuk pénzünket. Utóbbi bevezetése szintén a játék egyik nagy újítása (elvileg legalábbis): minél kegyetlenebbül, minél több szemtanút hagyva teljesítjük küldetéseinket, úgy nő a hírhedtségünk, és annál biztosabb, hogy a következő pályákon felismerik az ábrázatunkat. A gond az, hogy hiába mészároltam le próbaként huszonhat ártatlant egy megbízatás során (normál fokozaton), ez az érték alig nőtt harmincegynéhány ponttal – márpedig hatvan-

Na jó, hát aki ilyen maskarát hajlandó felvenni, ennél cifrább halálnemet is megérdemel...

Csaló bérgyilkos

Ha kis extra segítségre lenne szükségünk valamelyik küldetés során, csak írjuk be a Hitmanbloodmoney.ini file végére hogy „EnableCheats", majd játék közben nyomjunk C-t a csaló menü előhívásához.

hetven alatt nem nagyon fognak kiszúrni minket csak úgy az utcán sétálgatva.

HIDEGEN IDEGEN

Küldetéseink ezúttal is teljes mértékben lineárisak, nem választhatunk közülük szabadúszó bérgyilkoshoz illő módon; a fejleszthető fegyverek viszont jelentős taktikai arzenált adnak a kezünkbe. Továbbra is nagyon hiányzott, hogy nincs a játékban direkt erre építő mód, ahol kiélhetnénk gyilkolási vágyunkat, így pár alkalommal kénytelen voltam a nem túl megtisztelő „pszichopata" minősítéssel folytatni véres karrieremet. Ámokfutásaimat az is erősen ösztönözte, hogy az AI lövöldözésben nem igazán domborít kimagaslóan: a jól időzített tárazásra odafigyelve egész hadseregeket szedhetünk le a megfelelő fedezék mögé bújva, de akár nyílt terepen is, mert az őrök túlnyomórészt csak jóval azután nyitnak tüzet, hogy a lőtávolságunkba kerülnének.

Ezt még könnyen elnézném a játéknak, de azt, hogy a lopakodás-megtévesztés rendszere továbbra is kiforratlan, azt egy negyedik résznél tartó szériánál már nem tudom megbocsátani. A Splinter Cellben vagy Thiefben mindig pontosan tudtam, hogy az egyes megmozdulásaimat mi fogja követni, a mesterséges intelligencia valósághűen reagált mindenre. A Hitman ennek még a legalapvetőbb szinten sem tesz eleget. Egy őrtől három lépésre leütjük a társát, felvesszük a ruháját, majd simán elsétálhatunk előtte: a legkisebb gyanú sem merül fel benne, hogy az előbb még a cimborája volt maskaránkban. Még a legnehezebb fokozaton is folyamatosan macerálhatjuk a leendő áldozatokat, nem lesz nekik gyanús az sem, ha mögöttük egy méterrel lépdelünk, nem fognak szemmel tartani, így bármelyik egyedül lévő banditát a legkisebb kihívás nélkül tehetjük hidegre kedvenc zongorahúrunkkal. Az álruha felöltése szintén semmit nem változott az előző részek óta, pedig annyira adná magát, hogy például csak a „tisztán" elintézett emberek ruháját vehessünk magunkra, a golyózáporral agyonlyuggatott, csurom véres szerelést ne...

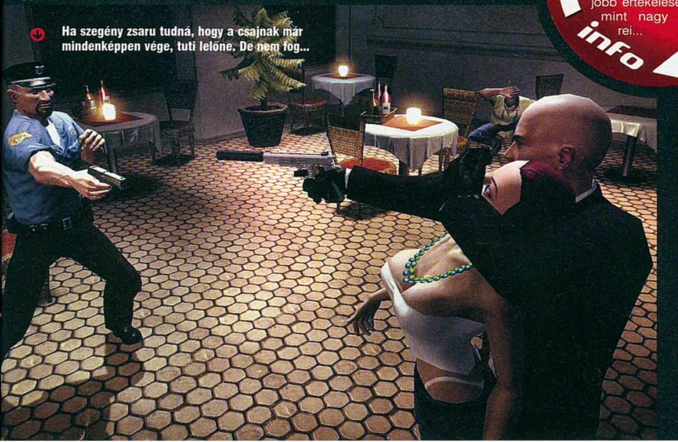
Borzasztóan zavart az őrök bambasága mellett, hogy ugyan nem szúrják ki vadonatúj, a nyelvüket se beszélő, semmire nem válaszoló, soha nem látott társukat, viszont ha civilként olyan területre merészkedünk, ahova nem szabadna, egyből tüzet nyitnak. Van, hogy csak gyanút fognak: ilyenkor megemelkedik a bal alsó sarokban látható háromfokozatú készenléti szint, de ez is eléggé logikátlanul működik. Néha az idő múlásával csökken, néha akkor esik vissza egy szintet, ha messzire távolodtunk a riadó helyszínétől, de totál illogikus az is, hogy ha lebuktunk, a hat sarokkal odébb strázsáló őr ugyanúgy gyanakszik ránk, mint a vele semmilyen (rádió)kapcsolatban nem álló biztonsági őr. A jófiúk – furcsa ezt leírni, de hát most egyértelműen mi állunk a sötét oldalon – látása és hallása viszont tovább csiszolódott az előző rész óta: nem ütlhetünk le bárkit húsz-huszonöt méterrel a többiek előtt, kifinomultabban, nagyjából valósághű módon látnak, és a zajokra is könnyebben lesznek figyelmesek.

A BÉRGYILKOS EGY NAPJA

A pályatervezés viszont továbbra is hatalmasat dob a játék élvezeti faktorán! Még az előző részeknél is sokszínűbben oldhatjuk meg részfeladatainkat; csak egy kisebb pályán bemutatva lehetőségeinket: beosonhatunk, elterelhetjük a másik oldalon az őrök figyelmét, feltűnésmentesen ártalmatlaníthatjuk az őrkutyát, bohócnak vagy szemetesfiúnak öltözhetünk, és még biztos van pár, amit nem próbáltam ki. Az egyes részfeladatok ráadásul erőteljesen hathatnak egymásra, ezek sorrendjét néha magunk választhatjuk meg, és pár opcionális pénzkeresési opcióval is találkozhatunk. A 13 pálya a világ legkülönbözőbb pontjain játszódik, eljuthatunk Dél-Amerikába, Párizsba, Las Vegasba, de még a Fehér Házba is. A küldetéseket ráadásul ezúttal egész jó, egyre izgalmasabbá váló és igen érdekes csavarral lezáruló történet köti össze, a renderelt videókban előadott monológok felüdülésként hatnak a küldetések közben. Az audio-résszel továbbra sincs semmi kivetnivaló: a szinkronhangok profik, a beszélgetések egész humorosak. Környezeti hangokból ugyan kicsit kevés van, de ezt nagyszerűen ellensúlyozzák Jesper Kyd tovább-

info

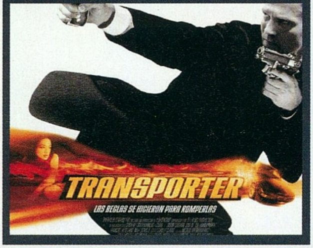
A 47-es ügynök telefonokon is támad! A Blood Money mobilos verziója Vegas alcímmel érkezett, és általában jobb értékeléseket kap, mint nagy testvérei...



Ha szegény zsaru tudná, hogy a csajnak már mindenképpen vége, tuti lelőne. De nem fog...

Hitman a moziban

A rajongók legnagyobb örömére az általuk leg-alkalmasabbnak tartott Jason Statham (alias „Török" és a Szállító) főszereplésével készül film a Hitman-sorozatból. A forgatókönyvet a Kardhallal bemutatkozó Skip Woods jegyzi, a bemutató valamikor 2007-ben várható.

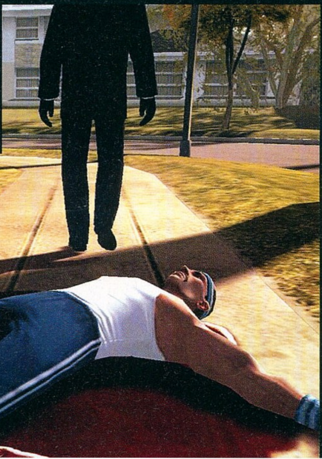


ra is fantasztikus, a Budapesti Szimfonikusok által előadott dallamai.

A küldetésekben első számú feladatunk továbbra is a megfelelő álruhák megtalálása lesz (igen viccesen fogunk festeni csirkejelmezben...), majd hogy ezekben a lehető legtermészetesebben viselkedve közelítsük meg a célpontokat. Továbbra is ügyelnünk kell arra, hogy kinek hova van jogosultsága bejutni: még az őrök között is vannak különböző rangok, és a kézben tartott fegyvereik is eltérőek. Nagyon jópofa, hogy egyes haláleseteket néha balesetnek tudunk álcázni: senki nem tehet róla, ha valamelyik szerencsétlenre rejtélyes körülmények között rászakad a csillár...

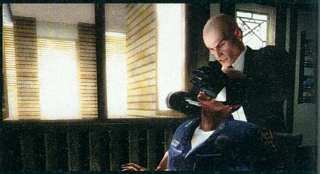
HITMAN, AZ ÚJ SAM FISHER?

A néhány bevezetett új mozdulat ugyan nagyon jópofa, csak az a probléma velük, hogy szinte alig használhatjuk őket, és szinte mindet láttuk már egy bizonyos Sam Fishertől. A leghasznosabb talán hogy közelharcban leüthetjük ellenfeleinket, elvehetjük a fegyvereiket, de akár élő pajzsként is használhatjuk őket. Néhány kreatív kivégzési módot is bemutathatunk: elég ördögi dolog egy fekvenyomó rúddal megfojtani a szerencsétlen delikvenst, kihajítani az ablakon, esetleg belelökni az égő kazánba...



A játék grafikája, főleg a textúrák láthatóan igen szép fejlődésen mentek át a legutóbbi rész óta: megfelelően erős vassal káprázatos környezetet varázsolhatunk magunk köré (bár a karakterek így sem lesznek túl részletesek). Igazán nagy bajom továbbra is csak a mozgásanimációkkal volt: túl darabosak, össze sem hasonlíthatók a Splinter Cell bámulatosan gördülékeny és valósághű mozgásaival. Azt pedig pláne nem értem, miért nem lehetett normális ütközésvizsgáló rutint alkotni a hosszú évek során: gyakran még mindig szörnyű módon belelógnak a végtagjaink a tereptárgyakba, a növényzeten pedig minden további nélkül keresztülgyalogolunk – pedig ezt az előző részben már szépen megoldották.

Szintén egyértelmű hiányosság immár négy rész óta, hogy az amúgy nagyon jól használható térképen a különböző szinteken, területek között nem lehet jól navigálni a gyakori méretaránybeli eltérések miatt, és nem lehet leállítani a játékot míg a térképen nézelődünk (ahonnan egyes ajtók érthetetlen módon lemaradtak, a fontos részeket pedig egyen- felkiáltójel mutatja, holott azok jelentősége nagyon eltérő, így néha feleslegesen caplatunk el egy-egy érdekesnek ítélt ponthoz). Úgyszintén nem tudom, miért nem lehet normális, küldetések előtti eligazítást összehozni, miért csak egy eldarált szöveget hallgathatunk végig, a halálközeli belassulás és utolsó esély adása (ha leadunk pár fejlövést tovább élhetünk) pedig nagyon idegesítő tud lenni néha.



- Mondd még egyszer, hogy Sam Fisherre hasonlítok, ha mered!

REFORMOK HELYETT FORRADALMAT!

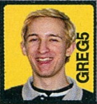
Az igazi bajom az új Hitmannel az, hogy nem hozott igazi forradalmat, csak újítgatásokat – igaz, azokat szép számmal. Mindezektől függetlenül a játékmenet (főleg az őrök intelligenciája miatt) még mindig nem mondható közel sem tökéletesnek, és továbbra sem érzem elég változatosnak; bár ezt ellensúlyozza a kimagasló, nyitott pályatervezés. Többek szerint ez az eddigi legjobb Hitman-rész, ami könnyen elképzelhető, de 2006 közepén ez nem elég az üdvösséghez: a végigjátszás után nem volt különösebb kedvem újra nekiugrani (multiplayer mód meg nincs), inkább előrendeltem a Splinter Cell Double Agentet; hasonló rituálét javaslok nektek is.

A számos, de nem túl jelentős újítás ellenére a változatlanul kiforratlan és helyenként unalmas játékmenet miatt az új Hitman-rész kicsit rókabőrszagú: a lényegen kéne végre tovább csiszolni, nem az apróságokra rámenni.

pc guru

GRAFIKA	08	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

Fejlődget, fejlődget a Hitman-sorozat, de közel sem elégséges tempóban. Tessék szépen példát venni Sam Fisherről, tisztelt 47-es ügynök, nagy levegőt venni, és beleugrani az újítások tengerébe!



PRO: Néhány jópofa új mozdulatsor, fejleszthető fegyverek, jó gépen igen látványos, részlet gazdag grafika

KONTRA: A megtévesztésre épülő játékmenet még mindig logikátlan és néha kiszámíthatatlan, behatárolt pályák

8.0

ÖSSZEGZÉS: Jobb mint a legutóbbi rész volt, de még mindig a második rész az etalon a sorozatban.

GÉPIGÉNY: P4 1.5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 5 GB HDD

HITMAN: CONTRACTS	76%
SPLINTER CELL: CT	96%
THIEF: DEADLY SHADOWS	91%

Io-Interactive

Nálunk először Magyarországon!
Microsoft® Office
MS Office Professional Plus 2007 Beta 2
FOOTBALL GENERATION
Teljes verziós futball-játék!
MENTSD A MENTHETŐT!
A digitalizálás fortélyai
VHS kazetta
Audiokazetta
Bakelitlemez
Dia
Tervezze meg az álomotthont!
3D Floorplan 8
TELJES VERZIÓ
Keresd DVD-melléklettel a hírlapárusoknál!

A holnap elérkezett!
Megjelent a tomorrow!
Új trendmagazin!
Digitális kultúra,
stílus, életmód!
Keresd
a hírlapárusoknál!
www.tomorrow.hu
tomorrow

Mona Lisa esete a Mysttel, meg a Mortal Kombattal írta · Hancu

The Da VINCI Code

fejlesztő > the collective kiadó > 2k games web > www.2kgames.com/davincicode

A kaliforniai The Collective fejlesztőcsapat moziadaptációkra specializálta magát: a Star Trek, Men in Black, Star Wars Episode 3, Buffy, és Indiana Jones után szépen illeszkedik a sorba a Da Vinci kód, és jelenleg fejlesztés alatt álló következő játékuk, a Clint Eastwood-féle legendás Dirty Harry is.

Vajon elkerülheti-e egy 60 millió példányban eladott könyv a film és játék formájában való újjászületést? Bár ellenpéldák bőven akadnak, elég ha rápillantunk minden idők legnagyobb könyv-bestsellereinek listájára (gondoljunk csak a Bibliára, a Guinness Bookra, vagy Mao „vörös könyvére", ami évtizedekig minden kínai állampolgár számára kötelező olvasmány volt), senki sem gondolhatta komolyan, hogy a Da Vinci kódra nem csap le az elektronikus szórakoztatóipar. Ahogy azt sem várta igazán senki, hogy a Da Vinci kódból jó játék lesz – a filmfeldolgozások (mivel a mozifilmmel együtt jelenik meg, soroljuk bártan ide ezt a játékot is) általában nem tudnak a közepes kategóriából kiemelkedni...

MONA LISA MOSOLYA

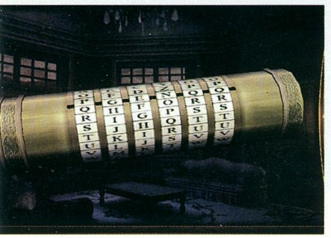
Vajon milyen játékot lehet faragni egy olyan történetből, amiben hőseink egy kacifántos összeesküvés nyomában folyton nyakatekert feladványokat oldanak meg, menekülnek az őket üldöző vallási fanatikusok és rendőrök elől, és mellékesen ötpercenként művészettörténeti kiselőadásokat rögtönöznek az olvasó számára? A The Collective rutinos csapata meghökkentő választ adott a kérdésre: ötvözték a Myst-féle, logikai fejtörők köré épülő kalandjátékokat egy meglehetősen gyenge

Igyekezzünk ne ránézni a képekre, mert Robertnek mindegyikről eszébe jut egy negyedórás művészettörténeti anekdota...

Ha egy üzlet beindul...

Dan Brown, amikor éppen nem az őt tucatszám beperlő szektákkal, egyházakkal és plágiumvádakat lobogtató írókkal hadakozik, új, Solomon key című regényén dolgozik. A történet ezúttal a szabadkőművesek titkos társaságával foglalkozik (a főszerepben újra Robert Langdonnal), akik állítólag a mai napig titkos szálakon keresztül mozgatják a világ vezető politikai és gazdasági hatalmait – az újabb botrány (és ingyen reklám) 100%-os biztonsággal szavatolható. A Da Vinci kód mozis sikere (a cikk írásának pillanatában, bő egy héttel a bemutató után, 260 milliós jegybevételnél áll a film; a forgatás költségvetése 125 millió volt) után természetesen készül a trilógia első kötete, az Angyalok és démonok filmváltozata is, változatlan stábbal (Tom Hanks, Ron Howard, Akiva Goldsman). Rajongóknak örömhír, hogy Mr. Brown saját bevallása szerint legalább 12 további regény vázlatai hevernek a fiókjában...

A rend segítőkész őrével bakot tartunk Sophie-nak, hogy felmásszon kicserélni a kiégett villanykörtét a teremben



info

E havi számunk két filmátiratának alapművei nagy harcot vívnak mozikban: jelenleg a Da Vinci 25 millióval vezet jegybevétel terén; igez egy héttel az X-Men után mutatták be.

lopakodós-verekedős résszel, a tudományos ismeretterjesztést pedig a rettenetes mennyiségű, engine moziban előadott párbeszédre hagyták. A játék 11 hosszú fejezetén keresztül tehát (a Louvre-ból kiindulva, majd a végén oda visszatérve) elsődleges feladatunk a változatos, Füles-stílusú rejtvények, kódok, anagrammák és egyebek kibogozása lesz. Angoltudás ajánlott, a regény ismerete viszont (mivel a feladványok nagy része, ahogy a párbeszédek is, szinte szóról szóra lett onnan átvéve) csak ront a játék élvezeti értékén, hiszen oda a kihívás, ha még emlékszünk a megfejtésre... (Egyébként a játék előzékeny módon mindig nyújt néhány tippet a fejtörőkhöz.)

A két feladat közti üresjáratokat legfőképpen hagyományos kalandelemekkel töltötték ki a fejlesztők: tárgyakat kombinálunk, szereplőkkel beszélgetünk. Ez jól is hangzik, míg rá nem jövünk, hogy a program mindig csak azokat a tárgyakat engedi felvenni, használni, azokkal a szereplőkkel enged beszélni, akik-amik az előttünk álló következő probléma leküzdéséhez szükségesek. Még ennél is jobban kilóg a lóláb a „tornásszuk még feljebb a játékidőt valami töltelék-játékelemmel" akció kapcsán az akciójelenetek esetében: ha már tévedésből minket kerget a fél világ rendőrsége, titkosszolgálatai és az ezeréves titkaihoz kétségbeesetten ragaszkodó egyház (ők már speciel nem tévedésből), hát bunyózzunk néha egy jóízűt, ahogy az jó harvardi professzorhoz illik. A verekedéshez még saját kis harcrendszert is hegesztettek a derék fejlesztők (inkább a poligon-összeolvadások, karakter-beragadások és egyéb hibák kikalapálásával foglalkoztak volna!): a képernyő alján felvillanó billentyű-kombinációkat kell leutánoznunk a sikeres kombózásért. A dolog egyszerű, de meglepően jól működik; kár, hogy nem illeszkedik a játékba, ahol hőseinkre inkább intellektuális kihívásoknak kellene várnia, mint hosszadalmas verekedéseknek... Vannak még minijátékok is – de nagyon minik: olyanra tessék gondolni, mint egy beragadt ablak kinyitásánál egy billentyű eszetlen iramban való nyomogatása az erőgyűjtéshez.

SO DARK THE CON OF MAN

Bár mostanában nagy divat gyalázni Dan Brownt, azt mindenképpen el kell ismerni, hogy emberünk tud írni, feszültséget teremteni és fenntartani, aminek aztán a történet logikátlanságait elfedő módon sodró lendületű, letehetetlen könyvek az eredményei. (Hogy mégsem egy über-géniusz, az csak abból jön le, hogy minden regénye milliméterre ugyanarra a sémára épül, de hát istenem, vannak ezzel így néhányan a ponyvairodalomban; példának okáért, aki két Agatha Christie krimit olvasott, olvasta az összeset.) Nos, a játék pontosan ezt az állandó feszültséget, ezt a abbahagyhatatlanságot nem tudta átvenni a könyvből. Mivel a fejtörőket nem másfél oldal (perc) alatt oldjuk meg, mint az eredeti szereplők, ez lelassítja a játékot, és a hosszas művészettörténeti, történelmi fejtegetések, amik a regényben olyan jól sültek el, itt szintén csak a beszélgetéseket átugró Esc billentyű felé vonzzák a kezet.

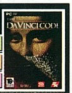
Főhőseink (Robertet és Sophie-t felváltva irányíthatjuk, de az égvilágon semmi különbséget nem érezni köztük) élettelen, kifejezéstelen bábok csupán, akiket drótokon rángatunk, de egy pillanatra sem vagyunk képesek azonosulni velük: erről közösen tehet az elnagyolt modellezés, a suta animáció és a lelketlen szinkron. Valamiért a filmátiratok készítői azt gondolják, hogy felesleges küzdeniük az igényes kivitelezéssel és a tökéletesre csiszolt játékmenettel, azok helyett eladja a játékot a jól hangzó cím. Ebben talán van is valami, de roppant bosszantó a Da Vinci kód esetében is, hogy 2-3 évvel ezelőtti grafika adatott csak meg a játéknak (a zene jó, hangulatos, nem tolakodó – csak reménytelenül kevés van belőle).

Dicséretes viszont, hogy a játék jó hosszú: úgy tíz órát molyolhat el vele az ember, ha nem emlékszik a fejtörők megoldására a regényből; plusz vannak összegyűjthető titkos cuccok, amikkel a főmenüben extra ajándékokat, infókat nyithatunk meg.

AZ UTOLSÓ VACSORA

A Da Vinci kód tökéletes játék-alapanyag: a kerettörténet, a cselekmény, a rejtély kibogozása a tucatnyi fejtörő megoldásán keresztül szinte kiált az interaktív feldolgozásért. A játék azonban a szokásos filmátirat-betegségekkel küzd (gyenge, hangulatromboló grafika, az alapmű kreatív továbbgondolása helyett annak szolgai másolása, a szorító határidő miatt bennmaradt hibák), így esélye sincs, hogy a Riddickhez hasonló helyen kezeljük. Tisztes iparosmunka, nem több, nem kevesebb. Elképzelhető, hogy a regény ismerete nélkül sokkal szórakoztatóbb darab – de mivel akit érdekel a dolog, már mind olvasta (vagy látta a filmet), ezt már sosem tudjuk ellenőrizni...

pc guru



GRAFIKA	07
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Da Vinci kód-rajongóknak kötelező, de ők nem fognak játszani vele, csak felteszik a polcra a gyűjteménybe. Kalandjátékosok egyszer használatos játéknak jó lesz, de őket meg halálra fogják idegesíteni a verekedős részek.

PRO: Érdekes fejtörők, hosszú és jó sztori

KONTRA: Gyengécske kivitelezés, buta akciórészek, sok programhiba

7.1

ÖSSZEGZÉS: Ahogy az lenni szokott: regény > film > játékátirat.

GÉPIGÉNY: P4 1.6 GHz, 512 GB RAM, 64 MB VRAM, 2 GB HDD

MYST 5	85%
AURA FATE OF AGES	68%
MYST 4 REVELATION	90%

A rozsomákbőrbe bújt farkas. Vagy bárány. Vagy valami ilyesmi... írta · Duncan

X-MEN: The Official Game

fejlesztő > *z-axis/beenox* **kiadó >** *activision* **web >** *www.xmenthelaststand.com*

A játékot eredetileg a botrányos BMX XXX játékukkal elhíresült Z-Axis, a PC-verziót pedig a portoló-futószalaggyáros kanadai Beenox készítette. Utóbbi cég az elmúlt szűk hat év alatt 28 (!) játékot adott ki a kezei közül, ezzel idén ki is érdemelte a kanadai „Év Cége" díjat a maga létszám-kategóriájában.

Az utóbbi években az összes Marvel-képregény licencét birtokló Activision több X-men játékkal is megdobta már a rajongókat. Fájt is szegényeknek rendesen... A most megjelent X-Men: The Official Game a filmtrilógia befejező epizódjának alkalmából jelent meg, és a Last Stand alcímű film alapján készült.

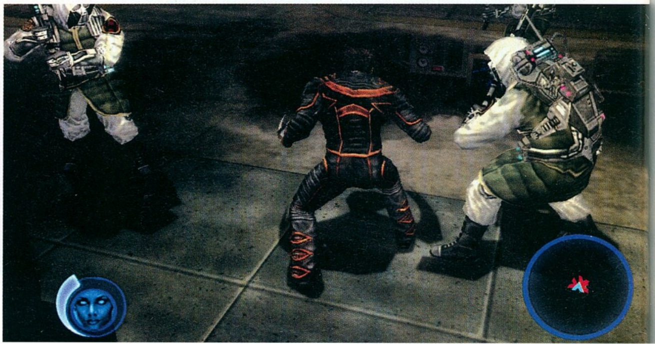
Az X-Men képregények szerelmesei nyilván kiheverték már a sokkot, hogy Rozsomák nevét bölcs emberek a filmben Farkasra módosították, ami nagyjából olyan, mintha Jégemberből csináltak volna Jégmajmot. Ráadásul a Marvel-klasszikusából eddig készült játékok nem kápráztatták el különösebben a rajongókat, tehát éppen itt volt az ideje annak, hogy készüljön egy olyan adaptáció, mely végre méltó a gyökerekhez.

A kellő hangulat elővarázslásához a fejlesztők mindenesetre elnyerték a filmstúdió támogatását, és több neves szereplő – például Hugh Jackman és Patrick Stewart – hangját is eredetiben hallhatjuk viszont, valamit Zak Penn, a film egyik forgatókönyvírója is közreműködött a játék megalkotásában. Az előzetes képek alapján is joggal bizakodhattunk, bár az várható volt, hogy jellegében inkább a konzoltulajok szívéhez áll majd közel a produkció. Más kérdés, hogy végül még nekik is csalódást okozott...

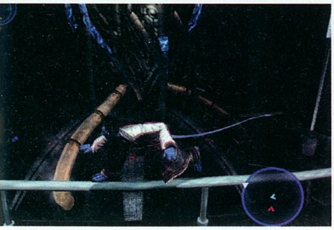
A sztori ott kezdődik, ahol a film második része véget ért: Jean Grey halála után kapcsolódunk be, hogy felvegyük a harcot Magnetóval, és többé-kevésbé követjük is a film történetét, amit a játékban három különböző karakter szemszögéből élhetünk át. A moziban egyébként nem szereplő Nightcrawleren (Árnyék) kívül Jégembert, és természetesen karmos kedvencünket, Rozsomákot irányítva csaphatunk szét az ellenség sorai között. Nem nagy poén, de előre leszögezem, hogy a főcímzenén kívül a játék egyetlen pozitívuma az, hogy minden szereplővel külön szálon, és testre szabott pályákon haladhatunk előre. A színvonalról, és igényességről mindent elmond az, amit a legelső átvezető animációban látunk: még arra sem vették ugyanis a fáradtságot a derék fejlesztők, hogy tisztességes videókat hegesszenek a sztorihoz, amik legalább egy kicsit hozzátennének a hangulathoz. Ehelyett hallatlanul gagyi állóképeken úsznak a szereplők, a színészek amatőr módon „fotosoppolt" fejeivel, hűen és büszkén idézve a Commodore 64 fénykorát.

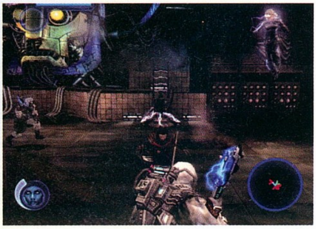
Mozimánia

Bár az X-men sorozat folytatásáról nincsen hír, Hugh Jackmannel a főszerepben, Wolverine címmel már készül egy újabb oldalágmozi, és Magnetóról is önálló filmet forgatnak Ian McKellen főszereplésével. Ha egy üzlet beindul...



- Ne szólíts Farkasnak. Rozsomák vagyok, latinul Gulo Gulo, magyarul torkosborz. Ööö, torkosborznak se szólíts inkább. Rozsomák, értem?





TRIPLA X

Árnyékkal, mint a teleportálás és a rejtőzés mesterével ajtókat tudunk nyitogatni, jól őrzött helyekre tudunk besunnyogni, de célszerű kerülnünk a fizikai kontaktust nálunk erősebb és nagyobbat ütő lényekkel (ilyenből sok van). Ha mégis testi fenyítésre van szükség, egyszerűen bevarázsolhatjuk magunkat az ellenség mögé, hogy – nem túl sportszerűen – hátulról gyepáljuk, amíg mozog. Ezzel kis túlzással le is tudhatjuk Árnyék összes pályáját, hiszen ezekre a trükkökre alapozva viszonylag könnyen átjuthatunk a nehezebb szakaszokon is. A játék többi részéhez képest egyébként még mindig ezek a pályák a legkreatívabbak, de az irányítás miatt ezek sem különösebben élvezetesek. A teleportálás a gyakorlatban annyit jelent, hogy megcélozzuk a gép által előre kijelölt pontokat és egy gombnyomással odaugrunk. Probléma viszont, hogy billentyűzetről körülményes megoldani mindezt úgy, hogy néhány pattanás után ne a pálya másik végében kössünk ki, mivel a kamera túl lassan fordul utánunk, az egérhez meg nincs időnk kapkodni.

info

X-Menékkel legközelebb a Marvel Ultimate Alliance nevű akció-RPG-ben találkozhatunk, az összes többi Marvel-képregényhőssel egyetemben.

Hajlakk-reklám Rozsomák barátunk pályái még ehhez képest sem tartogatnak túl sok változatosságot. Semmi másról nem szólnak ugyanis, mint a végeláthatatlan számban érkező ellenség ütlegeléséről, és a kezdetleges kombók szakadatlan ismételgetéséről, melyet néha megfejelhetünk egy-egy brutális extra támadással. Akad ugyan néhány látványos mozdulat, de magát a játékmenetet a legmegszállottabbak is agyon fogják unni a gyakorlópálya felénél. Csúnya figurák támadnak ránk hosszú, világító bottal, rövid lézerkarddal, vagy akár géppisztollyal, mi pedig ugyanazokkal a mozdulatokkal próbáljuk regulázni őket gyakorlatilag a játék legvégéig. Kivitelezésüket tekintve sem érfalrepesztően színvonalasak, és már rövid távon is elég érdektelenek szegény Rozsomák kalandjai…

Nem úgy harmadik hősünk, Jégember története! Az ő pályái képviselik a játékban a Mario 64 és a snowboard-játékok érdekes, ám sem nem vicces, sem nem élvezetes elegyét. Hatalmas jégkockán hasítva a levegőt, többnyire tűzoltógyakorlatra emlékeztető feladatokat kell végrehajtanunk égő házakon, gyárakon, vagy éppen egy lángoló sárkányon. Ha pedig éppen nem, akkor röpködő pacákokat kell lelövöldöznünk, hogy azok szappanbuborékként pattanjanak szét, majd váljanak semmivé.

Ami jó a játékben, az általában nem a fejlesztők munkáját dicséri. Ilyen a fentebb említett sztárszinkron, illetve a filmből begyűjtött főcímzene. Rossz dolgokból viszont sok van, és többnyire ezek a fontosabbak. Grafikai szempontból a játék nyilvánvalóan alulteljesít. Egyes pályákon ugyan bőven akad széttörhető tereptárgy, a környezet mégis borzalmasan üres, csúnya, kopár. A figurák viszonylag tűrhetően vannak megrajzolva és animálva, de még így is alatta maradnak az elvárhatónak. Érdemes Icemannel hajtűkanyart csinálnunk néhányszor, hogy tüzetesebben megnézhessük, miként is fest az a jégoszlop, amin tulajdonképpen röpködünk: szörnyű élmény lesz.

A játékmenethez kapcsolódik, hogy elkeseredett próbálkozás gyanánt bedobták a bármikor alkalmazható jokert, miszerint tapasztalati pontokra tehetünk szert, melyekkel különleges képességeinket növelhetjük. Ezeket a pályákon elért teljesítményünk, és a nehézségi szint arányában kapjuk meg. Köszönjük, köszönjük! Bár a semmiben nem befolyásolja a játékmenetet, jól néz ki, ha az „életerő", meg „szupertámadás" mellé be tudunk biggyeszteni még két vonalkát… Arra már láthatóan nem maradt energia, hogy a PC-s közönségnek normális irányítást össze tudjanak dobni. Szaladgálni, és rugdalózni billentyűzetről tudunk, de a kamerát már csak egérrel lehet kezelni, amihez szükségünk lesz egy harmadik kézre (ennek hiányában egy ügyes lábra). Az pedig minden kritikánál többet elmond, ha olyan dolgokkal kell vigasztalnunk magunkat, mint hogy a nehézséget jól eltalálták, vagy alacsony a gépigény…

EJNYE-BEJNYE XAVIER PROFESSZOR!

A mozifilmek játékadaptációi közül etalonként a Riddicket szokták emlegetni, és a magam részéről nagyon örülnék neki, ha ezt a fejlesztők-kiadók is hasonlóan látnák. Egy film nimbuszának rombolásához az is hozzájárul, ha csinálnak belőle egy gyalázatosan rossz játékot, főleg ha legnagyobb sztárjai adják hozzá a nevüket, hangjukat.

A képregény iránti tiszteletem okán serényen próbáltam keresni az élvezhető dolgokat a játékban, de a helyzet reménytelen. Összecsapott, klisékre építő, igénytelen produktumot kaptunk, ami azért bosszantó, mert végtére is egy sok százmillió dollárt kaszáló, népszerű moziból készült. Ha már az X-men hagyomány tisztelete nem volt szempont, legalább a gazdasági érdekek sarkalhatta volna az urakat egy normális játék elkészítésére…

pc guru

GRAFIKA	05	
ZENE	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	05	

Már a megjelenés előtt is szkeptikus voltam a játék kapcsán, és attól tartok, pesszimizmusom beigazolódott. Az X-Men hősökön kívül sajnos nincs miért végigjátszani ezt a játékot…

PRO:
Sztárparádé a szinkronban

KONTRA:
Gyenge átvezetők, lapos játékmenet, elmaradott grafika

5.8

ÖSSZEGZÉS:
A képregény zseniális, a filmek kiemelkedők a maguk stílusában - a játékot viszont csúnyán elrontották...

GÉPIGÉNY:
P3 1.2 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 2.5 GB HDD

FANTASTIC FOUR	78%
X-MEN LEGENDS 2	81%
WOLVERINE!S REVENGE	61%

„Kedves Naplóm! Ma megint elakadtam a Dreamfallban, de a PC Guru segített...”

Dreamfall

írta · GregS

Végigjátszás
fejlesztő > funcom kiadó > aspyr media web > www.dreamfall.com

ELSŐ FEJEZET

Naplónk utolsó fejezetének felolvasása után menjünk a szerzetesek főtermébe – futni egyelőre nem tudunk –, várjuk meg míg szólítanak, majd álljunk a szertartáskör közepére. A dimenzióváltás és beszélgetés után megismerjük főszereplőnőnket: általában nem ilyen sápadt, de ez talán megbocsátható egy kómában fekvő lánynak. A történet vége... vagy a történet eleje? Néha a kettő összemosódik. Hogyan is jutottunk ide?

Ugrás két héttel korábbra: Zoe szokásos semmittevését űzi jól felszerelt szobájában. Edzésünk ideje épp elérkezni látszik, így telefonálásunk után öltsük magunkra a ruhát a szekrényből, majd menjünk a földszintre. Felmenőnk két hétre Bombaybe utazik, így szabadon garázdálkodhatunk majd a lakásban. Ennek örömére az elköszönés után egyelőre még ne az edzőterembe menjünk, hanem ugorjunk be legjobb barátnőnkhöz, Oliviához. Egy illegális mobilfejlesztéssel kíván kedveskedni nekünk, de csak a következő alkalommal lesz ideje installálni, így addig végezzük el szokásos sporttevékenységünket. A tér jobb oldaláról nyíló utcán, a taxiállomás mellett elhaladva hamar eljutunk az edzőtermünkbe, ahol némi szidás után le is tudjuk napi mozgásigényünket. Ahogy ismét kilépünk az utcára, exbarátunk, Reza hangja csendül fel telefonunkból: találkozzunk vele a tér közepén. Megtudjuk, hogy az újságíró Reza valami eddigieknél sokkal nagyobb ügyön dolgozik, de nem sokat árulhat el belőle. Ennek ellenére megkér, hogy hozzunk el neki egy csomagot egy Chang nevű hölgytől. Legyünk segítőkészek, így irány a már látott taxiállomás, majd a high-tech üvegépület. Kicsit gyanús a „titkárnő” viselkedése... Sajnos bármit is teszünk, a végén ránk támad a hölgyemény; pátoljuk el, majd nyissuk ki a konzollal az ajtót. Bent bezárva ugyan, de megtaláljuk azt, akihez jöttünk. Alapból nem tudjuk kinyitni az ajtót, így másszunk fel a tetejére bal oldalt, és próbáljuk újra. Egy rövid magyarázattal és egy csomaggal leszünk gazdagabbak az épület előtt.

MÁSODIK FEJEZET

Vigyük el Reza a tér bal oldaláról nyíló utca végén lévő házába új csomagunkat... Az ajtó nyitva. Bent egy ismeretlen, talán halott lányra akadunk, majd egyből megjelennek a kommandósok. Sokat nem tehetünk, elkábítanak, majd egész éjszakás kérdezősködés következik. Enynyit az esti partinkról... Másnap reggel Reza előre beprogramozott, szívhez szóló üzenetének meghallgatása után látogassuk meg ismét Oliviát, aki némi magyarázkodás után valóban felturbózza mobilunkat. Ezzel már semlegesíteni tudjuk a Reza lakásán lévő rendőrségi zárat, csak gyors szemre lesz hozzá szükségünk. Többször fogunk ilyen feladattal találkozni, ha nagyon nem megy, nyugodtan csalhatunk kicsit és a pause gombbal kimerevíthetjük a képernyőt (vagy egyszerűen lopjunk képet és kilépve a Windowsba gyorsan keressük meg a passzoló jelet). Bent egy rendőrségi őrrobottal találjuk szembe magunkat. A törmelékeket nem bolygatva, lopakodva kerüljük meg, menjünk a fürdőszobába és kapcsoljuk be a zenét. A robot a zuhany alá mászik, mi pedig csukjuk rá az ajtót és tegyük tönkre elektronikáját egy kis vízzel. Menjünk vissza a szobába és vegyük magunkhoz a szerencsétlenül járt Lucia házirobot még használható részét, majd fussunk vissza Oliviához. Sajnos barátnőnk nem rendelkezik a javításhoz szükséges minden alkatrésszel, így menjünk vissza apartmanunkba és kérjük meg háziked-

vencünket, kapcsolja ki magát, hogy magunkhoz vehessük a még szükséges alkatrészét. Vissza Reza szobájába, és illesszük be két új szerzeményünket Luciába, aki ezek után felfedi barátunk titkos laptopjának helyét. Ismét ránk támadnak és legyőznek, de szerencsére a nehezen megszerzett titkos információkat az ikrek nem viszik magukkal, így azokat nyugodtan elvihetjük Oliviához. Sajnos erősen kódolva vannak, de néhány információt így is azonnal ki tud nyerni barátnőnk belőle. Reza kapcsolatban állt egy bizonyos Venici Charlie-val, aki a Fringe-ben található meg. Mintha ezek a nevek ismerősek lennének egy másik életünkből... Jobb ötlet híján látogassuk meg a távoli várost, miután ismét összeszereltük szegény Wonkerünket és magunkhoz vettük a szekrényből a hátizsákunkat.

HARMADIK FEJEZET

A rövid „másvilági" közjáték és harc után a lerobbant New Port utcáin találjuk magunkat. Az Összeomlás ezt a hajdan gyönyörű várost is megviselte, mindenhol szerencsétlen hajléktalanok kóválygnak. Beszélgessünk a főtéren található távol-keleti árussal: megtudjuk, hogy Fringe egy elit bár neve, és pont a tér túloldaláról nyílik. Fussunk vissza, majd nyerjünk bebocsátást barátunk titkos kódnevével. Barátságos hangnemet megütve hosszan elbeszélgethetünk a bár új futtatójával, Charlie-val, aki az elmúlt tíz évben erősen megkomolyodott és láthatóan az alvilági dolgok sem állnak távol tőle. Tanácsára látogassuk meg az egykor Border House néven futó diákszállót: a bejárat ugyan zárva van és senki sem válaszol hívásunkra, de balra leereszkedhetünk a csatornába és megkerülhetjük a lerobbant épületet. A hátulsó kertrészt egy elektronikus lakat zárja le – hívjuk fel barátnőnket Casablancában. Sajnos nem sokat tud egyelőre segíteni, így menjünk vissza a főtéren lébecoló árushoz, és tőle kérjünk segítséget. Mivel semmi pénzünk nincs, ismét csak Oliviához kell fordulnunk, aki beleegyezik, hogy átküldi a mobilokat elrejtő szoftverét, amit aztán átpasszolhatunk az öregúrnak. Új ketyerénkkel felfegyverkezve egy rövid logikai feladvány után bejutunk a kertfélességbe, ahol egy igen agresszív kutya alszik. A vonat zaját kihasználva osonjunk a raktárhoz és vegyük magunkhoz a baltát. Le a csatornába, toljuk odébb az itt található nehéz szerkezetet, hogy pont elérjük a pinceablakot helyettesítő deszkákat. Törjük be a baltával, majd odabent vegyük magunkhoz annak leesett nyelét és tekerjük rá az asztalon található egyik rongydarabot. Mártsuk bele a benzines kannába, majd lobbantsuk lángra a bojlerszerű gyújtóval. Ezzel már továbbmehetünk a sötét pincében, ahol hamarosan egy vészjósló, véres részhez érünk. Odabent irányítórendszereket és monitorokat találunk: hackeljük meg a mobilunkkal, és máris megnyílik a kinti robosztus vasajtó.

A Dreamfallban, ahogy a címe is mutatja, az álmok központi szerepet játszanak

Az éppen pizzázni készülő őrt kellően jó beszélőkével átejthetjük, csak tegyünk úgy, mintha egyszerű eltévedt, szállást kereső leányzók lennénk, majd felháborodva követeljük a szálloda igazgatóját – bár akár le is üthetjük. Fent az emeleten a mosdóból vegyük magunkhoz az ablakkilincset, amit a még feljebb vezető lépcső aljából nyíló szobában használhatunk fel. Felérve a következő emeletre ismét ejtsük útba a mosdót, vegyük magunkhoz a törülközőt, majd a ki-be járkáló „drogos" férfi ágyáról a mocskos lepedőt. Kombináljuk össze őket, majd a hátsó ablak kinyitása után erősítsük rá a radiátorra, és ereszkedjünk le a kinti rácsokra. Végre bejutunk egy bizonyos April Ryan volt szobájába, ahol a szekrényben megtaláljuk egy régi képét. Vegyük magunkhoz, majd a bejövő őrrel üssünk meg ideges hangnemet, aki némi testi fenyítés után együttműködő lesz velünk, majd kivezet a hajdan volt diákszállóból. Trappoljunk vissza a kávézóhoz, mutassuk meg új szerzeményünket Charlie-nak, aki igen érdekes, tíz évvel ezelőtti eseményekkel ismertet meg minket April Ryannel kapcsolatban. Ezek után muszáj kapcsolatba lépnünk Rezával, így menjünk fel az emelet leghátsó pihenőszobájába, ahol – miután sikeresen üzenetet hagytunk barátunknak – ismét három „jóbarátunkba" ütközünk, akik hathatós segítségével egy új világba nyerhetünk bepillantást.

NEGYEDIK FEJEZET

Visszatérő víziónk elevenedik meg előttünk, de a kislánnyal történő diskurzus nem nyúlik hosszúra: beszakad alattunk a talaj, és egy barlangban találjuk magunkat. Vegyük fel a kavicsokat, majd megfigyelve a nagydarab lények által dúdolt dallamot osonjunk tovább mellettük (vagy náspángoljuk el őket), a második őrhely mellől pedig ne felejtsük el magunkhoz venni a világító tojást. Az emelkedőn felérve helyezzük a forgantyú fölé, majd indítsuk be a nagy vízkereket. Másszunk le hozzá, kapaszkodjunk fel rá, majd a beszakadó talajnál ereszkedjünk vissza, és vegyük magunkhoz ismét a világító mágikus tárgyat. Újra a kereket, majd a létrát használva másszunk fel a felső, szűkebb barlanghoz, melynek végében érdekes szimbólumokat találunk, amiket megnyomva furcsa hangok törnek elő. Vajon milyen dallamot kéne lejátszanunk? Emlékezzünk vissza az őrök által dúdolt zenére, és próbáljuk meg leutánozni: balról jobbra haladva az első, második, első, majd harmadik szimbólum benyomásával érhetjük el ezt, és már meg is nyílik a tovább út.

Egy igen kellemes fogadóban találjuk magunkat: beszélgessünk a kedves anyókával, majd ahogy ajánlja, kérdezzük ki az utcán Vak Bobot.

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) **79.950** 95.940
(AMD 3000+, 512 M, 80 G, combo, ATI 9600 pro, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **102.725** 123.270
(Gigabyte K8N-E, Athlon64 3000+, 512 DDR, 160 GB HD, CDRW+DVD, GeF 6600GT, 7.1 hang, Deer 350W, bill, egér)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **154.275** 185.130
(NF4 lap **PCIex**, Athlon64 3200+, 1GB/400 DDR, 200 GB SATA2 HD, DVD-író, GeF 7600GT, 7.1 hang, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **164.150** 196.980
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8I945PG, P4 630 3.0GHz/2MB)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **208.325** 249.990
(Asus A8NE NF4U, Athlon64/939 3500+, 1 GB GEIL RAM, 250 GB SATA, Pioneer 111D, **GeForce 7900 GT**, 7.1 audio, Chieftec midi ház + 400W táp, Logitech billentyű, MX518)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **223.650** 268.380
(ld.Sirius 3 Max, de Abit AW8, P4 640 3.2 G/2MB, DDR2)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **374.950** 449.940
(Asus A8NSLI Premium, **Athlon 64 X2 4400+**, 2 GB RAM 36GB WD Raptor 10k rpm + 250GB SATA2, NEC 4571, **GeForce 7900 GTX**, Chieftec 500W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) **353.975** 424.770
(ld.Sirius 3Ultra, de Abit AW8 Max, PentiumD 950, DDR2)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. (az Eötvös utcánál)
Tel: 413-0450 info@aliencomputers.hu
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-14
www.aliencomputers.hu

GIGABYTE™ TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), **akciókkal**
7900 GTX 512M **106.000** 127.200 6600GT **25.800** 30.960
K8NF-9 **15.850** 19.020 K8N-SLI **18.400** 22.080
G-Style W511U (15.4" WXGA, PM 1.7, 512M, 60 G, DVD-RW, USB2, 1394, LAN, WLAN) **208.300** 249.960

Acer, Albacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák + táskák, tartozékok, kiegészítők
NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban !
Az akciókról, árakról a WEB-oldalon,telefonon illetve az üzleben kap felvilágosítást !

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)
2ms 19" 940BF **99.600** 119.520 17" 740BF **66.975** 80.370
4ms 19" 930BF **73.575** 88.290 17" 730BF **57.000** 68.400
6ms 19" 970P **107.500** 129.000 17" 770P **77.300** 92.760
Asus 17" 8ms **45.200** 54.240 19" 8ms **57.200** 68.640
Asus 17" PM17TU (3ms, DVI) **61.700** 74.040
Prestigio 17" 8ms **41.650** 49.980 12ms,DVI **40.800** 48.560
BenQ 15" 12ms **33.300** 39.960 17" 4ms **47.500** 57.000
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)

videokártyák, alaplapok akciója 3 év garanciával !
Gainward 7950 GX2 1GB DDR3 **141.500** 169.800
7900 GTX **104.400** 125.280 7800 GS+ AGP **83.300** 99.960
7900 GT GS: 512M **78.300** 93.960 256M **67.200** 80.640
Asus X1900XT **101.200** 121.400 7900GT **65.800** 78.960
MSI 7800 GS AGP **68.875** 82.650 7600 GT **40.200** 48.240
Abit AW8Max i955 **29.750** 35.700 AW8 **23.400** 28.080
Asus A8NE **19.450** 23.340 **MSI** K8Neo4F **19.475** 23.370
3év garanciás Samsung HDD-k: 80G **9.575** 11.490
160GB/8M **13.900** 16.680 250GB/8M **16.625** 19.950
SATA2: 250GB **17.150** 20.580 300GB **22.100** 26.520
AMD Athlon64 S939 OEM Venice 3200+ **24.900** 29.880
AMD Athlon64 X2 3800+ DualCore Box **60.300** 72.360
Intel Pentium D 930 3GHz/2*2MB cache **49.975** 59.870
Pioneer 111D **8.500** 10.200 NEC 4571 **8.875** 10.650
Memóriák / tuning memóriák 3 év garanciával:
Corsair XMS TwinX 2GB (2*1G)/500 **45.400** 54.480
A-DATA 512/500 **10.950** 13.140 512/566 **13.200** 15.840
GEIL 512/400 **9.875** 11.850 1G/400 CL2.5 **18.325** 21.990
512/500 CL2.5 **13.100** 15.720 512/550 CL2.5 **18.525** 22.230
DDR2/800 dual kit 1G **22.975** 27.570 2G **45.950** 55.140
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

Mint megtudjuk, ő nem igazi vak, egy régi balesetben majdnem elvesztette szeme világát, de végül megmaradt látása, ezért csak „elméletileg vak". Ez viszont nem tenne jót kolduló üzletének, így egyszerűen csak Vak Bobnak hívatja magát. A furcsa szerzet nem hajlandó csak úgy a két szép szemünkért segíteni: forralt bort szeretne, méghozzá Mrs. Mullins fűszereivel ízesítve. A fogadósné épp kifogyott utóbbiból, így magunk vagyunk kénytelen utána járni. A gettó le van zárva, így kerülőt kell tennünk a piachoz, melynek bal oldalán meg is találjuk a szeleburdi árust. Mint megtudjuk, szállítmánya elakadt, így mehetünk vissza a gettó másik, fogadó melletti bejáratához, ahol némi emelkedett diskurzus után megkapjuk Bob ízesítőjét. A fogadóban keverjük bele a borba, adjuk oda a koldusnak, aki ugyan nem tud közvetlenül segíteni, de elirányít minket Őrült Clarához. A piacon túl, a börtön előtt találjuk meg, és sajnos ő sem teljesen önzetlen: csak akkor hajlandó segíteni, ha megtaláljuk neki elveszett kedvencét. A kis aranyost egy katonától őrizve leljük meg a piacnál. A nagy, körbemenő állat mögött elosonva bejuthatunk a kis sikátorba, és kiszabadíthatjuk a drágaságot ketrecéből. Ezek után Clara végre elárulja, hogy Magda nem más, mint a piacon levest áruló öregasszony. Faggassuk ki mindenről alaposan, hogy újabb fogságba esésünk után ismét saját világunkban találjuk magunkat.

ÖTÖDIK FEJEZET

A WatiCorp által építtetett ideális városban mindent lehet, csak pont jegyet venni nem: helyette elégedjünk meg egy rágóval a jegyautomata melletti gépből. Beszélgessünk kicsit az idegesen váró fiatalemberrel, majd a széttépett jegyét halásszuk elő a szemetesből és illesszük össze a rágópapírról levett tapadós résszel. Irány a vagon, majd a Wati-kiállítás! A személyzeti bejáratot erősen figyeli az őr, így kénytelenek leszünk a csendes kisfiút rágóval „lefizetni", és megkérni, hogy segítsen. A nagy felfordulásban mobilunkkal kinyithatjuk a személyzeti bejárót, majd a szekrényből szerezhetünk egyenruhát, és átbújhatunk a tisztítóaknán. A liftnél lévő hölggyel ne legyünk őszinték, az épületben pedig kerüljük el a folyosókon a vörös lézerrel cikázó robotokat. Végre rátalálunk Damienre, aki egy hosszú monológot ad elő, és végre megértjük, milyen ördögi terven dolgozik a WatiCorp, és mibe keveredett volt kedvesünk. Az óriáscég terveit keresztül kell húznunk, így meg kell fertőznünk teljes rendszerüket. Letrappolva az ötvennyolcadik emeletre egy hatalmas körfolyosóhoz érünk. Indulunk el jobbra, hogy a jobb oldali falon megtaláljuk az aktiváló számítógépet, mely után három szobához is hozzáférhetünk a belső íven. A kék jelűből vegyük magunkhoz a kapszulát és kombináljuk össze fegyverünkkel, majd a másik szobában olvastassuk be bioadatainkat a scannerrel, a másik elemzővel pedig a fertőzött információkat. Az újabb szobában mobilunk segítségével hozzáférhetünk egy pókhoz, amivel az ötödik helyiségben kikapcsolhatjuk a biztonsági lézereket, és így bemehetünk a nyitóködért. Végre hozzáférhetünk a középső, fő ajtóhoz: bejutva fertőtlenítsük magunkat, majd ügyesen kerüljük el a két téblábolό tudóst (várjuk meg, míg a második feljön és jobbra eltávolodik kicsit).

Nocsak, nocsak, egy régi ismerős a Longest Journeyből? (vagy ha ez nem Apryl, akkor nyomdahiba)

Ismét Aprilé a főszerep, miután az óriási torony építőpillérei mellett leütöttük az őrt, felmásztunk, és látómezőnk használatával kihallgattuk a csuklyás alak beszélgetését. A fogadóból a térkapun keresztül a már ismert terepen menjünk vissza az egyik behemóthoz, aki az ismert dallam segítségével kinyitja az átjárót, de el is tűnik benne. Várjuk meg, míg ismét feltűnik egy, rejtőzzünk el szorosan a szikla mögött, és amikor pont elkezdi nyitni az ajtót, gyorsan fussunk be utána. Bent ismét egy rusnyaság segítségére lesz szükségünk: bújjunk el az oltár mögé, és figyeljük ki, milyen kombinációval nyitja ki az ajtót. Bent ügyesen kerüljük el a legyőzhetetlen rusnyaságokat, majd irány a katakomba. Egy föl-alá járkáló őrre leszünk figyelmesek, bújjunk el előle mindig, ha közeledik. Különböző szimbólumok mentén forgatható kerekeket találunk három szobában: egyelőre nem tudjuk, mi a helyes beállítás, így a jobb oldali folyosó végén omlasszuk le a falat: itt megtaláljuk, melyik földre festett jelhez melyik szimbólum tartozik. A piramisszerűhöz a két öszszeillesztett L betű, a képeslaphoz a kampó, a három párhuzamos vonalhoz a kör négy vonallal, a homokórához a perjellel elválasztott. Állítsuk be ennek megfelelően a kerekeket, majd menjünk vissza a leomlott falon keresztül, vegyük magunkhoz a világító tojást, és nyissuk ki vele a lezárt ajtót. Karakterváltás: Zoéval fussunk el balra az ajtó felé, majd a ládára felmászva, a robottal leereszkedve meneküljünk el.

HATODIK FEJEZET ÉS BEFEJEZÉS

A gettó immár nyitva áll számunkra, így látogassuk meg a piacon átkelve a kikötőt. A csuklyás lányt láthatóan csak az egyedi könyvek hatják meg, így menjünk vissza a piactérre, ahol újabb régi ismerősbe botlunk. Kuncsorogjuk el tőle saját művének utolsó darabját és ajánljuk fel a kikötőben szállításunkért cserébe.

Következő feladatunk Kian harca és sétálása után Zoe kiszabadítása lesz. A börtöntoronynál jobbra térjünk le a leomlott falnál, majd küldjük fel az ablakba a hollónkat. Zoéval nyittassuk ki a kis ablakot, majd Aprillel menjünk vissza a piactérre munícióért. Beszéljünk Roperrel, majd új szerzeményeinket adjuk oda madarunknak a torony aljában. A savval olvasszuk ki a zárat, majd a „bombával" fókusz módba lépve kábítsuk el az őrt. A kulcsát elvéve menjünk lejjebb a lépcsőn, de úgy, hogy az őr még ne lásson meg. Amíg ő ott van, nem tudunk kijutni, így panaszoljuk el bánatunkat hollónknak. Aprilt sajnos a legkreatívabb indokokkal se engedik be a kapun, viszont az őr ételt rendelt, így helyettesíthetjük a futárt. Menjünk vissza a fogadóba, beszéljünk a hölgygyel, majd a szendviccsel térjünk vissza a börtönhöz. Így bejutva tegyük új szerzeményünket az apró liftbe, és küldjük fel a haspóknak, aki egyből el is szenderedik. Zoéval így már lejuthatunk a földszintre, ahol baloldalt egy raktárba jutunk. Toljuk a dobozt az ablakhoz, majd a kötelet magunkhoz véve ereszkedjünk alá. A vízre épült városban keressük meg először Karát, majd Na'ane-t, aztán menjünk a móló szélére Aprillel, majd kövessük Kiannel.

A nyomok Oroszországba vezetnek. Az épület jobb oldalán találunk egy járművet: zártörőnk és mobilunk segítségével indítsuk be, majd másszunk fel róla az épület tetejére. A strázsáló robotot kerüljük el, kapaszkodjunk fel jobboldalt, majd az egyik betűt lelökve törjünk utat magunknak az épület belsejébe. Bent a zöld lámpánál aktiváljuk az áramköröket, majd az irányítóteremből vigyük a plafonon lévő emelőkampót a terem bal felső részébe a rács fölé. Menjünk oda, akasszuk rá, majd a géppel emeljük fel. Bent a fiókból vegyük magunkhoz a kulcsot, a szekrényből a hozzáférési kártyát, használjuk rendeltetésének megfelelően, majd a babaháznál tulajdonítsuk el az „adatkockát". Vigyük a konzolhoz, és ismerjük meg minden eddigi rejtély kulcsát!

Casablancában térjünk haza otthonunkba, és szájtátva figyeljük minden idők legmegdöbbentőbb, kalandjáték-befejezéseinek egyikét. Re-

Mit szólnál, ha közel féláron kapnád a kedvenc lapod?

**Tetszene az ötlet?
Spórolj meg 5 100 Ft-ot!
Csak 996 Ft/lapszám!**

ÚJ JÁTÉKOK!

6 db PC GURU + egy 3 990 Ft értékű eredeti EA játék

most csak 9 966 Ft

BATTLEFIELD 1942 THE WWII ANTHOLOGY Classic

FREEDOM FIGHTERS Classic

SIM CITY 4 DELUXE Classic

THE SIMS DELUXE Classic

TIGER WOODS PGA TOUR 2005 Classic

NHL 2005 Classic

BOND 007: NIGHTFIRE Classic

ARMIES OF EXIGO Classic

LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING Classic

COMMAND CONQUER GENERALS Classic

BLACK & WHITE Classic

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 Classic

NBA LIVE 2005 Classic

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT WAR CHEST Classic

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN Classic

FIFA 2005 Classic

TOTAL CLUB MANAGER 2005 Classic

BATTLEFIELD: VIETNAM Classic

Mit kell tenned:

1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét! Amennyiben nem jelölsz meg kiválasztott játékot, akkor a Lord Of The Rings: Return Of The King játékot postázzuk.
3) Fizesd be a csekket!
4) Várd a postást!

Információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

A június 28-ig beérkezett befizetések esetében a 6 lapszámra szóló előfizetés a 2006/8-as lapszámmal indul. A játékot egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!

www.pcguru.hu

PCG0607EA

Véget ért az E3, és ahogy az ilyenkor lenni szokott, megindultak a spekulációk, milyen hatással lesznek a bemutatott finomságok a piacra. Így a Gondolatébresztő rovatban is a játékipar jövőjével foglalkozunk – csak picit nagyobb távlatokban gondolkodva, és erősen támaszkodva néhány nálunk okosabb megmondóemberre. De mint látjuk majd, még így sem járunk teljes sikerrel...

A PC-s játékpiac döglődik, szólt a Los Angeles-i rendezvény egyik tanulsága, az egyre gyérebben érkező konzolátiratokon kívül csak stratégiák és MMORPG-k tartják életben. Előbbi műfajra erősen jellemző, utóbbinak pedig egyenesen „életközege" az online játékmód, úgy tűnik tehát, hogy a PC-s játékipar erősen függ a nettől (és mint azt az előző lapszám Gondolatébresztőjében láthattuk, az alkalmi játékosok is online módon jutnak hozzá a jóhoz). De vajon nem teszi ez ingataggá az amúgy is betegeskedő PC-s piac jövőjét? Hiszen online megoldása már az Xboxnak is van, és a következő generációs konzoloknak is lesz (ráadásul a Nintendo Wii még el is mozdul az alkalmi játékosok felé). Milyen változásokat fog ez eredményezni? Nagyjából erre volt kíváncsi a Gamasutra portál (az egyik legjobb a témában), amikor megkereste a játékipar négy legnevesebb elemzőcégét, és megkérte őket, hogy nézzenek bele a kristálygömbjükbe...

Amint az illusztráció is sugallja, a kalózkodás a PC-s játékpiac egyik rákfenéje (ugyan lézetik konzolon is, de ott sokkal kisebb arányú)

SOK BÁBA KÖZT

Abban mind egyetértettek, hogy a következő évek döntik majd el, hogy mekkora szeletekre is kell felvágni a piac tortáját, de a változások lefolyásában már akadtak érdekes eltérések. David Cole, a DFC Intelligence vezető analitikusa szerint a Sony és a Nintendo tulajdonképpen csak nem akar lemaradni a Microsofttól, és ez irányítja őket, amikor online szolgáltatást építenek PS3-ba és a Wii-be, de egyébként esetükben üzleti tudatosság nem igazán érhető tetten. Cole úr egyébként inkább az árnyoldalt részletezte: többek között kitért arra, hogy mennyire fontos, hogy megfelelő hardverháttere legyen egy stabil és biztonságos online szolgáltatásnak (és hogy a két japán vállalatnak ez nem megy majd olyan könnyen, mint a Microsoftnak). Végül azzal fejezte be, hogy online multiplayer játékmódot nagy költség fejleszteni, viszont pénzben nehezen mérhető, mennyi bevételt jelent az alapjátékhoz csapva, ezért a nem MMO-játékok multiplayer lehetősége a jövőben szinte mindig külön lesz letölthető – természetesen nem ingyen. Anita Frazier, az NPD Group főmunkatársa osztotta kollégája Sonyval és Nintendóval kapcsolatos nézeteit, ugyanakkor szkeptikus volt az online forradalommal szemben. Rámutatott arra, hogy ahhoz képest, hogy a játékok célcsoportja mennyit lóg a neten, közülük arányosan milyen kevesen vannak azok, akik nem blogolásra, pornóletöltésre, Myspace-hez hasonló közösségi oldalakra, és még ki tudja, mire használják a netet, hanem online játékra (pedig állítólag az amerikai gyerekek már többet szórakoznak online játékkal, mint amennyit tévét néznek). Az NPD Group kutatásai szerint az offline játék még mindig jóval népszerűbb, mint az online, és Frazier szerint, ha lesz változás e téren, az sokkal lassabb lefolyású lesz, mint gondolnánk. Egészen más állásponton volt David Mercer, a Strategy Analytics egyik elemzője, aki gyors online terjeszkedést és soksok új játékost vár, az üzleti modelleket tekintve

pedig az apró, 1-2 dolláros, csak egy-egy pici újdonságot tartalmazó letölthető kiegészítők divatját jövendölte. Végül, Michael Pachter, a Wedbush Morgan Securitiestől egészítette ki a fentieket azzal, hogy hiába az online játék térhódítása, a vásárlók zöme az offline játékok alapján fog dönteni, milyen konzolt vegyen. Pachter arra is kitért, hogy a piaci verseny valószínűleg oda fog vezetni, hogy a fejlesztők komoly licenckedvezményeket (esetleg mentességet) kapnak majd az egyes konzolokra.

KEVÉS A KAPASZKODÓ

A négy nyilatkozatból jól érezhető, hogy kínlódnak a nagyágyúk, akik figyelik a szakmát: érzik, hogy valamit mondaniuk kellene, de nem tudnak igazán. Több fronton megy most a változás – új konzolok, új online trendek, új üzleti modellek –, és együtt különösen nehéz megállapítani a határokat, ezért nem lát senki pár évnél tovább. Az idei Consumer Electronics Show (a szakma egyik rangos, az E3-nál jóval üzletibb eseménye, szintén a Gamasutra tudósított róla) is ilyen tapogatózó hangulatban telt. Néhány jelenséget viszont kellően sokan és sokszor emlegettek ahhoz, hogy készpénznek vehessük. Az egyik ilyen trend a már említett letöltéseké. Ennek már napjainkban is látjuk az előszelét: az Oblivionhoz megjelent két pici kiegészítő, az egyik 2,50 dollárért lovakra való páncélt, a másik 1,89-ért egy varázslótornyot tesz elérhetővé a játékban – a jövőben több hasonló próbálkozás várható, főleg RPG-khez. (Érdekes, hogy ugyanakkor a jelenleg az alkalmi játékosokat megnyerő pár megás játékok éppen a letölthetőségüket fogják elveszíteni a szélessáv nagyobb térnyerésével, és direkt az online szolgáltatáson lehet majd játszani velük – illetve, egyik-másik már most is így működik.) Aztán eléggé valószínű az is, hogy az advergaming, vagyis a játékokban való hirdetés nagyot szakít: szakértők a reklámok megsokszorozódását várják a következő három évben. A CES-en sokszor elhangzott a „közösség" szó is – az elemzők úgy vélik, hogy a MySpace-szerű social networking jelenség valamiképpen átgyűrűzik majd az online szolgáltatásokkal támogatott játékplatformokra is (persze, hogy hogyan, azt senki nem tudja – ha valami, a social networking még nem bizonyított üzletileg).

KÖD ELŐTTEM

Akadnak aztán nagyon elszállt jövendölések is. A Microsoft egyik közgazdásza például a fenti konferencián teljesen biztos volt abban, hogy az egyszerűbb játékműfajok piacán a jövőben egyfajta konvergencia lesz a platformok között: a megvásárolt játékok több platformon fognak működni. Megveszem a legújabb FPS-t Xbox360-ra, és az PC-re vagy mobiltelefonra áttöltve is működni fog – más felbontásban persze, de a játékmenet nagyjából ugyanaz lesz. (Az E3 előtti Microsoft konferencián már mutattak egy ehhez hasonló trükköt működés közben is: a játékosok mobiltelefonon szervezték meg az esti Forza 2-bajnokságot, PC-n tuningolták fel, és festették ki az autóikat, majd Xbox360-on versenyeztek – mindezt a Live Everywhere szolgáltatáson keresztül, ami a Windows Vista egyik nagy dobása lesz majd.) Felelőtlenség azonban ilyen határozottan ennyire merész jóslatokba bocsátkozni (az urat körbe is röhögték egy kerekasztal-beszélgetésen). Felelőtlenség azt is kimondani, hogy az online szolgáltatások fogják meghatározni a piacot, vagy hogy a netes játékot felváltja az Xbox Live vagy más konzolos online szolgáltatás. Igen, az online szolgáltatói oldalnak kulcsszerepe lesz a jövő alakításában. De ugyanilyen kulcsszerepe lesz annak, hogy melyik platformra milyen exkluzív címek jelennek meg, hogy milyen új üzleti modellek fognak bejönni, hogy mennyire lesz jelentős a közösségi hatás, hogy az alkalmi játékosok jelentős arányban betörnek-e az új konzolokra, és így tovább... Rengeteg tényező, amelyek hatnak egymásra – ha valamikor, most nem lehet jósolni (persze most a legnagyobb a kísértés). Nagyon homályos még az a kristálygömb, kicsit el kellene tenni a szekrénybe, és pár hónap múlva megint elővenni. Addig is játsszunk a jelen játékaival.

Játék mentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

Sin Episodes: Emergence

Tisztelt Guruk!

Játszom a SIN Episodes-szal. Elakadtam benne! A dokkon vagyok egy csarnokban (ott ahova egy vasúti silóval kellett betörni). Kinyírok mindenkit. Fönt, az egyik kakasülőn vár a rosszfiú, és két soldier. Mennék leszámolni velük, de csapdába esek (Energy shield+átjárhatatlan ajtó). Van egy daru is, gondoltam pakolok rá egy kevés pukkanó hordót, fölemelem a falhoz, és amikor csapdába esek, BUMM! Ez se jött be. Please segítsetek!

Továbbra is jó munkát és sok sikert kívánok

Mulder

Jó eséllyel a warez verzió egyik büntetésébe akadtál bele, de mivel ezt csak 99%-os biztonsággal lehet kijelenteni – néha állítólag előjön a legális verzióban is – így inkább az 1% és az áldott jó szívem felé hajlok. A hivatalos fórum ajánlása szerint a következő metódust kell követned: a játékot mentsd el, amikor a rosszfiú dialógusba kezd. Aztán lépj ki, és a játék ikonján jobb egérgomb, tulajdonságok menü, majd a Cél mezőben az indító exe után írj be: -console. A játék indítása után a konzolba billentyűzd be: ai_norebuildgraph 0 és töltsd vissza a mentett állást.

Oblivion

Hellász Tika!

Lécc segíts az Oblivionban! Hogy lehetne bezárni az Oblivionba vezető kapukat? Mire és hogy lehet használni a lélekkristályokat? Hol lehet Ninroot gyökeret találni? Már egyet találtam valamelyik várromban és ötöt azon a helyen, amelyiket az alkimista adta.

1. Bemész, kisakkozod, hogyan jutsz el a központi toronyba (mindenhol más a trükk), felmész a tetejére, és elveszed a Sigil Stone nevű tárgyat. Közben persze igyekszel nem elpusztulni a harcokban...

2. Ellövöd a Soul Trap varázslatot egy lényre, és megölöd, amíg az tart: ilyenkor a lélek bekerül a lélekkőbe. Ezt tudod használni a varázstárgyak készítésénél.

3. Folyók, tavak, medencék partján, a vadonban és a városokban egyaránt. Speciális tulajdonságuk, hogy nem nőnek vissza pár nap alatt, mint a többi növény.

Csá!

Egy olyan problémával fordulok hozzátok, hogy az Oblivionban egy helyen találtam csak eddig vámpírokat (Fort Rayles) és nagyon szeretnék vámpírrá változni, de azok nem haraptak meg. Mit kell csinálnom ahhoz, hogy megharapjanak, és merre fordulnak elő nagyon gyakran azok a vérszívok? Válaszotokat előre is köszi.

Üdv.: Ádám

Sok dungeonben vannak vámpírok, de a legbiztosabb, ha belépsz a Dark Brotherhoodba, ott van egy vámpír, akit ha megkérsz, átváltoztat.

Kedves, Aranyos PC Guru Team!

Egy olyan problémám akadt az Oblivion nevű játékkal kapcsolatban hogy a karakterem elkezdett vámpírrá alakulni... Ezt még nem is tartottam akkora problémának, ugyanis még nem volt semmi hátulütője a dolognak. DE most legutóbbi kalandozásaim során arra lettem figyelmes hogy napon „serceg" a karim, és csökken az életereje... Akkor a kérdéseim:

1. Miért alakultam át vámpírrá?!
2. Ugye vissza lehet ezt csinálni?!

A vámpírság igen kellemetlen tud lenni. A megoldások: a kór elkapását követő három napon belül (vagy harcban harapott meg egy vámpír, vagy a szakadt fogadókban/koldusok matracán alvás közben) imádkozol egy templomban, meggyógyulsz. Ha hagyod kifejlődni a dolgot, vagy mész az árral – rengeteg király képességet kapsz, statisztikáid növekszenek – és éjjel mászkálsz, kerülöd az embereket, vagy vért szívsz észrevétlenül. Egy szívás egy napra eltünteti a vámpírlét kellemetlenségeit. Ha ez nem tetszik, és meg akarsz gyógyulni, bármelyik templomban beszélj egy pappal a dologról, ő el fog irányítani Raminus Polushoz, aki a mágusegyetemen van, innentől kezdve csak egy küldetést kell megoldani.

Gothic 2

Sziasztok!

Lenne egy problémám, és örülnék, ha tudnátok segíteni. Megvettem a Gothic II.-t. Feltettem hozzá a magyarosítást (bétaverziót). Csak azok a szövegek lettek magyarul, amit válaszolni kell, viszont amit a mágus mondott mind angol maradt. Mit tehetek, hogy minden magyar legyen? Létezik teljes magyarosítás? Kérlek, ha tudtok, segítsetek.

Köszönettel: Tibor

A probléma az, hogy egy régebbi, vagy más verzióhoz való honosító csomagot töltöttél le. A beam.to/gothic2.hu oldalon az 1.32-es verzióhoz tartozó pakkot húzd le (lap közepe), ehhez ugyan korrekt telepítő nincs – értsd: másolgatni kell a fájlokat (kövesd a FAQ-t) –, viszont remekül működik.

Empire Earth 2

Sziasztok!

Azt szeretném kérdezni, hogy az Empire Earth 2-höz van magyarosítás? Ugyanis nekem angol van! Nagyon köszönöm:

Márk

Tudomásom szerint nincs letölthető magyarosítás, mégpedig azért, mert a játék magyarul jelent meg nálunk, így legfeljebb a kalózok profitálhatnának belőle...

Tomb Raider Legend

Hi Guru!

Elakadtam a Tomb Raider Legend-ben. 46%-nál, Kazahsztánban, mikor újra találkozom Amandával, és azt a furcsa szörnyet kéne megölnöm. Középen meg van az az ágyú, amivel a fémtárgyakat lehet megfogni, illetve a szörnyet is. A négy kapcsolóval a golyókat leengedem, az ágyúval kibillentem a golyókat, megcsinálom a kört, a szörnyet pedig bedobom a négy kis kapu egyikébe, de állandóan feltámad! Mit kell tennem még?

Előre is köszi.

Kopi

A szörnyet nem lehet elpusztítani. Azt gondolom észrevetted, hogy két elektróda közé beterelve, egy időre kivonható a forgalomból. Nos, miután a négy kapcsolót körben bekapcsoltuk, leereszkedik négy gömb, és ezeket kell egy közös „áramkörbe" kapcsolni, hogy a Tesla-fegyver fölött lógó műtárgyat – a kard egy darabját – megszerezzük. Tüntessük el a

szörnyet, villámgyors lövésekkel pöcizzük fel mindegyik lengő golyót a legfelső állásába, és ha a kör létrejött, ugorjunk ki a székből, majd a mágneses kötéllel a szék fölé célozva kapjuk le a kard darabját – kész is, nincs harc, nincs sérülés, fél perc alatt meg lehet csinálni.**

Neverhood

A Neverhoodban kéne egy kis segítség. Ott akadtam el, amikor a rádiós szobában vagyok, és utána jönne a labor, de a rádió nem szól. Pedig az elején meghúztam a gyűrűket, és még mindig nem szól! Mit csináljak, hogy működjön?
Remélem, tudtok segíteni!
Erik

Oh, egy régi motoros! Valóban a gyűrűket kell meghúzni, abban a szobában, ahol felébredtél, mégpedig mindegyiket csak egyszer. Ezután már ráhangolhatod a rádiót arra a muzsikára, ami a labor ajtaját nyitja, ez meg ugyanaz a dallam, amit a kis zöld kocsiban száguldozva hallottál.

Star Wars KOTOR 2

Sziasztok!
A KOTOR 2-ben mikor már a végén vagyok, és Darth Sionnal vívok, egyszerűen nem tudom kiiktatni, megölni, felszabdalni stb. Az Erő sem segít, mert nem hat rá, és már Medpacom sincs több. Mit tegyek? Megvettem eredetiben, és most teljesen lerontja az eddigi játékélményt.
Előre is köszi:
Angel

Ha nincs „gyógyszered", az gond lehet. Egyébként hat rá az Erő, csak itt előnybe kerültek a gonoszok, mert a Force Crush a leghatékonyabb támadó módszer. A következőt tudom tanácsolni: nyomj be magadnak minden erőfokozó stimulánst, kapcsolj be minél több olyan Force powert, ami előnyt adhat (Enlightment, Force Breath, Battle Meditation, no és a Force Speed), aztán ess neki kombókkal – és itt kellenének majd medpakkok, ugyanis amikor már kicsit leharcolt vagy, futás, feltöltöd magad, aktiválod a lecsengő Force powereket stb., és irány vissza verekedni. Egyébként a fénykardodba ilyenkor olyan kristályokat tegyél, amelyek a sebzés értékét növelik.

Call of Cthulhu

Kedves PCG Team!
1. A Call of Cthulhuban akadtam el a „The Esoteric Order of Dagon" pályán. Találkoztam a halott kiscsajjal. Nem tudom megfejteni a jeleket a táblán az erőmezős ajtók mellet, és van valami tekerő, ami egy beton valamit emel fel, de nem tudok megtartani, mert visszaáll, nem marad meg. Mivel kell megtámasztani?
2. A Pirates!-ben hol, hogyan, kitől lehet sorhajót szerezni (Ship of the Line)?
Megköszönném a segítséget!
Ace

1. Nem kell kitámasztani! A tekerővel addig ne foglalkozz, míg ki nem szabadítod Mackeyt. Menj vissza a földszinti szobába (átugrani a szekrényeken, a székek felől), és ott nyisd ki a széfet. A széf zárjának kombinációja Marsh naplójában van. A széfben lévő könyvet vidd el a kőtáblához, segítségével megfejtheted a jeleket, és kinyithatod az „erőmezős" ajtókat.

2. Az 1680-as években jelennek meg. St. Martin, Antigua, és Barbados környékén cirkálj.

Fable

Szeva Guru!
Nem tudjátok a Fable-ben van-e Darkos varázsló süveg?
Ha van, hol?
Zoly

Van. A Book Collection mellékküldetésért jár, amikor az iskolának kell könyveket gyűjtened. Mivel itt alapból a Bright sityak járna, mint ajándék a 9. könyv után, speciálisan kell összeszedni a Darkhoz vezető könyveket. A Guild könyvtárából a Love Story, The Pale Balverine, The Tale of Maxley, The Tale of Twinblade illetve Bowerstone Southból az Eyes of a Killer, The Guild of Zeroes, The Repentant Alchemist, The Sock Method, és a You Are Not a Bad Person című műveket gyűjtsd be.

Szia!
Segítség kéne a Fable-ben, a két templom feladatáról. Az Avo templománál mennyit kell adományozni a papoknak, mert 280000-ért se akarták odaadni a Sentinust. A Skorm's bow-t se adják oda Chapel of Skormnál. Mikor van reggel hat, és hány embert kell áldozni? Egy silver keyre van szükségem, amit akkor kapok, ha 25 könyvet adok Bowerstone South-ban. Snowspire Village-ben megszereztem a Book of spellst, de nem fogadják el. Kivettem a heroes guildi Demon door-ból is, de azt se fogadják el. Mit tegyek!? Van valami patch vagy csalás a kulcs megszerzésére!?
Válaszotokat előre is köszönöm: BENI

Nincs konkrét összeg, és furcsa módon jó karakterként Skorm templománál, míg gonoszként az Avonál lényegesen kevesebbet perkálsz. Tehát először mindenképp a Skormhoz menj (pár emberáldozat, és már nem is leszel olyan jólelkű...). Skormék íjánál a bemutatandó áldozatok száma függ a beállítottságodtól, próbáld meg begyűjteni az Avonál vagy az oakvalei temetőnél álló zsoldost, és gyakorlatilag guildtagokat, feleséget, bárkit vihetsz, aki hajlandó követni. Reggel 6 pedig akkor van, ha az időt szimbolizáló ikonnál az éjszaka pont a fél körcikkelyt tölt ki a baloldalon. Avo templománál egy összegben kell adakozni, és nappal. Ha jól emlékszem, akkor a Book of Spell a probléma, ugyanis azon nem képesek túllépni a könyvgyűjtésnél, és hiába szedsz fel többet, mindig azon rágódnak, hogy a BoS nem kell. Tehát dobd el, amíg a többit megmutatod nekik.

GTA San Andreas

Üdv!
Az a kérdésem hogy a San Andreasban, hogy lehet a társakkal házat rabolni?
Kösz: david47

Keress egy fekete Boxville-t, és este 10-től reggel 6-ig szabad a pálya. Nyomj egy 2-est, ahogy a mellékküldetéseknél szokás, ekkor a kirámolható placcoknál sárga jelek tűnnek fel. Walk módban osonj be, és az Enter funkcióval szedd össze a javakat.

Hello Guruk!
Az lenne a kérdésem, hogy honnan lehet letölteni a GTA San Andreas 100%-os mentését!?
Válaszotokat előre is köszi.
GX25

http://gta4letoltes.srv.hu/dload/save.zip

Hali Guru!
Egy (számomra) eléggé fontos kérdéssel fordulok most hozzátok. Nem tudom, mit kell teljesíteni a GTA San Andreas-ban a 100%-os végigjátszáshoz?
Kösz!
Snappy

Ui.: A The Matrix Path of Neo-ban mit kell csinálni, amikor egy metrószerű izében vagyok, és mikor meghúzom a kart, megáll, aztán ennyi, ki kell szállni?

A 100%-hoz kell az összes küldetés, beleértve a mellékküldetéseket (taxis, mentős etc.), az összes elérhető ingatlan, és safe house megvásárlása. Továbbá 100 firka lefújása Los Santosban, 50 patkó begyűjtése Las Venturasban, 50 osztriga San Andreasban, és 50 fotó San Fierróban.

Ui. Addig menj ki-be a kabinba, amíg a világ helyre nem áll (és az „utasok" a helyükre nem kerülnek), aztán ha a vezető bemondja, hogy a Balboa Station következik, húzd meg a kart.

írta · Stöki

[NOSZTALGURU]

A körökre osztott stratégiák közül PC-n napjainkra nemigen maradt más a Heroes of Might & Magic-sorozaton kívül. Most az ötödik rész megjelenésének ürügyén megnéztük, hogy nem mindig volt ez így: bizony, volt idő, amikor azt sem tudtuk, mi az az RTS...

Ezzel játszottunk...

...5 éve: Advance Wars

2001-re már rég leáldozott a műfaj csillaga – legalábbis PC-n, más platformon ugyanis éppen ekkor kúszott magasra. A GBA öt évvel ezelőtti nagy slágere, az Advance Wars a kézikonzolra valaha megjelent legjobb körökre osztott stratégia volt, a klasszikus egységtologatós fajtából. A leginkább egy bonyolult katonai társasjátékra emlékeztető programban a játékosoknak figyelembe kellett venniük az egyes egységek (gyalogság, tankok, légi és vízi alakulatok) erősségeit és hatótávolságukat éppúgy, mint a terepviszonyokat és az elfoglalható épületekben rejlő előnyöket. A mangás 2D-környezetbe helyezett játék single player része ugyan kapott bírálatokat a nehezebb pályák miatt (egy-egy pályának csak egyféle megoldása létezett), többjátékos módban verhetetlen volt. Akár négy játékos is szórakozhatott Game Link Cable segítségével vagy a jó öreg hot seat lehetőséggel – ez utóbbi képes volt megidézni a békebeli Laser Squad-partikat, és ennél nagyobb dicséret körökre osztott stratégiának nem is kell.

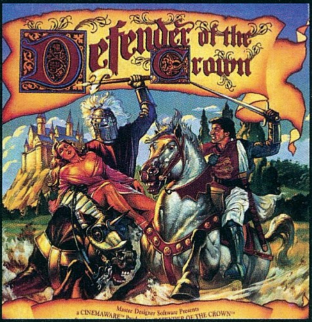
...10 éve: Fantasy General

Egy évtizeddel ezelőtt már javában dúlt az RTS-őrület, de néhány körökre osztott sorozat még egészen jól tartotta magát. Ilyen volt a General-széria is, amelynek öt része közül egyedül a Fantasy General nem földi környezetben játszódott (valószínűleg az első Heroes sikerét meglovagolva). Az irányítás és a játékmenet hozott mindent, amit ebben a sorozatban szerettünk, az egységtoborzás és a hexatáblás játéktérben levezényelt aprólékos hadmozdulatok mellett azonban ezúttal varázslatokat is használhatott a játékos. Az apró egységeket szegényes háttér előtt ábrázoló grafika ugyan 1996-ban már szegényesnek számított, de a hardcore stratégákat ez nem zavarta. A Fantasy General a széria egyik legjobbjaként így már-már olyan reputációt vívott ki magának, mint a jó öreg Warlords.

...15 éve: Sid Meier's Civilization

Sokat gondolkodtam, hogy 1991-ből a Battle Isle-t vagy a Civilizationt tegyem a rovatba, de utóbbi olyan játéktörténeti mérföldkő, ami mellett nem lehet elmenni szó nélkül. Sid Meier nem először mutatta meg a világnak, hogy melyik műfajhoz ért a legjobban: a körökre osztott stratégiák egyik legjobbika a harc és a terjeszkedés mellett szokatlanul nagy hangsúlyt helyezett a kutatás-fejlesztésre, és ez volt az, ami megkülönböztette riválisaitól. A városok fejlesztése, a tudomány istápolása és a társadalmi rend minőségi cseréi nélkül a játékos nem boldogulhatott, és ez a szokottól eltérő, sokrétű játékmenetet eredményezett. A hangulatról pedig a különböző választható népek gondoskodtak, amelyek megjelenítésükben sokszor adtak mosolyra okot (például, amikor a gép által irányított Sztálin az ókorban piramisok előtt tárgyalt velünk). A Civilization így lett Sid Meier második legjobb játéka (az első a Pirates!, nyilván), feledhetetlen stratégia, amivel még ma is jó játszani.

...20 éve: Defender of the Crown



A Cinemaware volt az első olyan fejlesztőcég, amelyik komolyan vette, hogy a játékoknak moziszerű élményt kellene nyújtani (a cég neve is erre utal). Nem csoda, hogy a Commodore-hőskorban tőlük kerültek ki a leglátványosabb és legszórakoztatóbb játékok – mind közül a leghíresebb a Defender of the Crown volt. A játék, amely 1986-ban jelent meg Amigára (egy évvel később pedig PC-re és C64-re), körökre osztott stratégiába foglalta a szászok és normannok harcát az Oroszlánszívű Richárd király eltűnése utáni Angliában. Az egységtoborzós-területfoglalós játékmenetet minijátékok tették változatossá: hol lovagi tornán kellett helytállnunk, hol várat katapultoznunk, hol elrabolt hercegnőt kiszabadítanunk. A pazar grafika és zene csak hab volt a tortán, de nagyban hozzájárult ahhoz, hogy a csak magnóval rendelkező C64-tulajdonosok csorgassák a nyálukat...

Áraink bruttó árak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Egér Razer Diamondback	10 500
Egérpad Razer eXact Mat	9 265
Egér Logitech MX1000 Cordless laser	14 600
Headset Sennheiser PC110	3 400
Headset Sennheiser PC150	12 500
Headset Sennheiser PC160SK	19 500
Fejhallgató Sennheiser HD 485	15 400
Logitech Formula Force GP force feedback	14 600
Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel	28 900
Joystick Logitech WingMan Extreme 3D Pro	7 970
Joystick Logitech WingMan Force USB	14 400
Joystick Saitek Cyborg EVO	8 180
Joystick Saitek Cyborg EVO Force	14 600
KVM Switch TrendNet TK-205i 2 portos	5 280
TV tuner AVER Media TV BOX7 Live	19 500
TV tuner AVerTV Hybrid+FM Cardbus	25 000

vándor computer
Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu

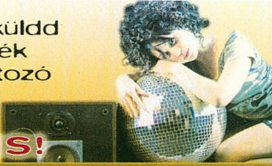
textboy

www.textboy.hu

nem csak csajoknak

Hogyan töltsd le: küldd a kiválasztott termék kódját a hozzá tartozó számhoz, és máris a mobilodon van!

CSAK 1 SMS!



CSENGÉSEK - SMS
poli - 06-90-629-333
mono - 1795

	poli	mono
AC/DC - Highway to Hell	PG190465	PG90446
Aerosmith - Walk This Way	PG190234	PG91265
Alphaville - Big In Japan	PG190317	PG90278
Artic Monkeys - I Bet You Look Good on the Dancef.	PG191102	PG93699
Axel F - Crazy Frog	PG191029	PG93632
Bellini - Samba De Janeiro	PG190354	PG91436
Bob Sinclar ft. S. Edwards - World Hold On	PG191103	PG93700
Carl Cox - Give Me More Love	PG191104	PG93701
Depeche Mode - Precious	PG190979	PG93582
Ennio Moriconne - A Jó, a Rossz és a Csúf	PG190900	PG90244
Eros Ramazotti & Anastacia - I Belong to You	PG191069	PG93671
Guns and Roses - November Rain	PG191082	PG93685
Juanes - La camisa negra	PG190998	PG93601
Korn - Twisted Transistor	PG191018	PG93621
Linkin Park - Breaking the Habit	PG190591	PG93116
LL Cool J ft. J.Lopez - Control Myself	PG191107	PG93704
Madonna - Hung Up	PG191000	PG93603
Madonna - Sorry	PG191054	PG93656
Mary J. Blige ft. U2 - One	PG191108	PG93705
Mattafix - Big City Life	PG191057	PG93659
Michael Jackson - Beat It	PG191088	PG90124
Moby Dick - Se nap se hold	PG191091	PG93694
Nine Inch Nails - Every Day Is Exactly The Same	PG191076	PG93678
Nirvana - Smells Like Teen Spirit	PG191093	PG93695
Omega - Gyöngyhajú lány	PG191094	PG90392
Oroszlán Sz. & Bebe ft. Back II Black - Micsoda nő ...	PG191001	PG93604
Pear Jam - World Wide Suicide	PG191077	PG93679
Phil Collins - Another Day In Paradise	PG190418	PG90957
Ponyvaregény	PG190169	PG90130
Queen - You Don't Fool Me	PG191097	PG93698
Red Hot Chili Peppers - Can't Stop	PG191098	PG92085
Red Hot Chili Peppers - Dani California	PG191109	PG93706
Rihanna - S.O.S.	PG191110	PG93707
Röyksopp - Only This Moment	PG190943	PG93546
Sean Paul - Temperature	PG191112	PG93708
Shakira - Don't Bother	PG191055	PG93657
Shakira - Hips Don't Li[e]	PG191113	PG93709
Steppenwolf - Born to Be Wild	PG191079	PG90447
Sugababes - Red Dre[ss]	PG191114	PG93710
System of a Down - [L]onely Day	PG191115	PG93711
The Pussycat Dolls - [B]eep	PG191116	PG93712
The Rasmus - Sail Away	PG191004	PG93607
Unique - Én	PG191117	PG93713
United - Végső állomás	[P]G190745	PG93454

Az SMS díja mnon csengés: 480 Ft - poli csengés 959 Ft

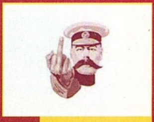
VALÓDI CSENGÉS
SMS -06-90-629-333

Andrewboy And Dennis Clarke - Liquid Silence	PG2990009
Anima Sound System - More Fire	PG2990021
Anima Sound System - World At War	PG2990028
Aventura - Obsession Original Version	PG2990035
Aventura - You Are Lying	PG2990042
Bob Sinclar - Love Generation	PG2990043
Chip - Far Far	PG2990050
Danzel - Pump It Up	PG2990063
Deep Dish - Sacremento	PG2990067
Deep Dish - No Stopping For	PG2990072
Despina Vandi - Op Opa Bass Bumpers Remix	PG2990087
Despina Vandi - Opa Opa	PG2990088
Fish - Fired	PG2990102
Fish - No Reward	PG2990104
Fish - Say It Again	PG2990107
Freestylers - Push Up Dj Bomba And J Paolo Mix	PG2990111
Michael Gray - The Weekend	PG2990154
Milk And Sugar - What Is Love	PG2990156
Uniting Nations - Out Of Touch	PG2990184
Vanguarde - Gimme Gimme	PG2990186

Az SMS díja 959 Ft

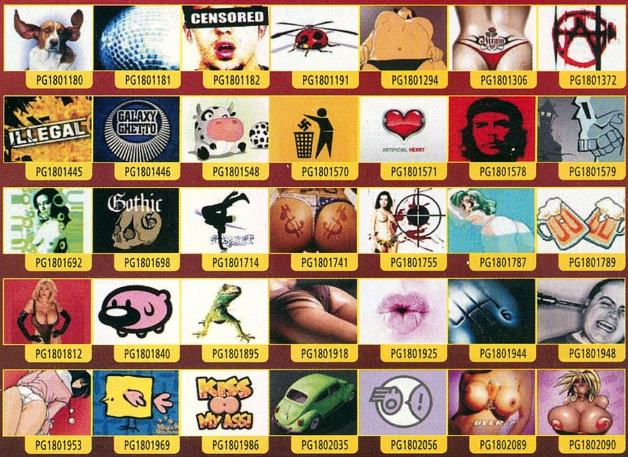
SZÍNES HÁTTÉR
SMS
06-90-629-333

Az SMS díja 959 Ft

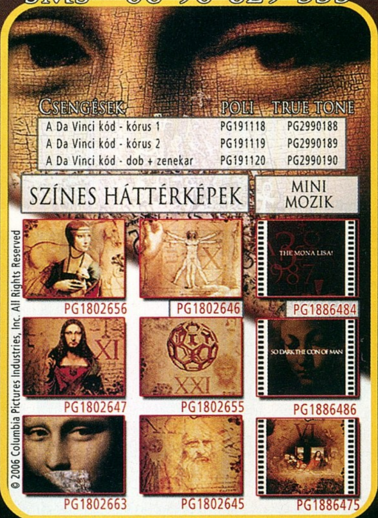

PG1801985

PG1802557

© Mobibase



A DA VINCI-KÓD
MÁJUS 18-TÓL A MOZIKBAN
SMS - 06-90-629-333



CSENGÉSEK	POLI	TRUE TONE
A Da Vinci kód - kórus 1	PG191118	PG2990188
A Da Vinci kód - kórus 2	PG191119	PG2990189
A Da Vinci kód - dob + zenekar	PG191120	PG2990190

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK

MINI MOZIK

© 2006 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved

MINI MOZI
SMS
06-90-629-333

Az SMS díja 959 Ft

Küldd el választott kép, hang vagy mini mozi kódját SMS-ben a megadott sms számra (pl. PG180033). Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted azt. Figyelem: aktív WAP hozzáférés szükséges! - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 • További info: www.textboy.hu

nokia N72 és N73

3.2 megapixel felbontás, 260k szín, 42 mb memória

Az N72 és N73 típusszámuk hasonlósága ellenére sok mindenben különbözik

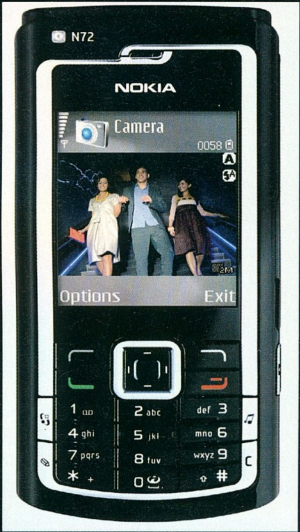
írta · Galopp, Kremo, Monoboy

Az N72 és N73 bár típusszámukban nagyon hasonlítanak, de tulajdonságaikban és szolgáltatásaikban igencsak eltérnek. Annak ellenére is, hogy mindketten a Nokia elterjedt S60-as Symbian operációs rendszerét futtatják, igaz ebből az N73 fejlettebbet kapott (9.1-es a 8.1-essel szemben).

Ránézésre nincs nagy különbség a két modell között, és fizikai méretükben is csak néhány milliméteres eltérés található, az mindenesetre feltűnik, hogy az N72 jóval kisebb és egyben kisebb felbontású kijelzővel rendelkezik, mint társa. Számszerűsítve egy 176x208 pixeles, 260 ezer színű 2,1 colos képátlójú kijelző áll szemben egy 240*320 pixel felbontású, 2,4 colos, s ugyancsak 260 ezer színt megjeleníteni képes megjelenítővel. Mivel a két mobil közül csak az N73-as rendelkezik 3G-s képességekkel, így csak abban van két kamera. A főkamera az N93-as modellben is megtalálható 3,2 Mpixeles felbontású, Carl Zeiss optikával ellátott érzékelőt kapta, míg a videotelefonálást segítő társa csak VGA (640*480) felbontású. Az N72 csak egy 2 Mpixeles kamerát kapott, és a neves lencserendszert sem tudhatja magáénak.

Az N73 beépített belső memóriája 42 megabájt, míg kistestvére csak ennek alig a felével rendelkezik. Mindkettejük képes memóriakártyát fogadni, bár az N72-es a régóta használt RS-DV-MMC-t, míg fivére a sokkal újabb, és a Nokia által csak a legújabb modellekben használt miniSD kártyát kezeli. Természetesen mindkettejük memóriabővítője az akkumulátor eltávolítása nélkül menet közben is cserélhető.

Talán a teljesen más áramforrásuknak köszönhetően (970 mAh Li-Ion szemben az 1100 mAh-al LiIon-nal) a magasabbik tipusszámmal rendelkező telefon sokkal hosszabb beszélgetési (6 óra) és készenléti (350) óra idővel rendelkezik. Persze a kisebb modellnek sem kell szégyenkeznie, hiszen a 3 óra 35 perces beszélgetési időhöz 260 óra készenléti idő társul.



Végre egy komoly Nokia ami nőknek és férfiaknak egyaránt „jól áll"!

ASUS Ageia PhysX

Az utóbbi években a játékokban a fizikai modellezés egyre nagyobb szerepet kapott, és ez a folyamat csak erősödni fog a jövőben is. Ez azonban egyúttal egyre nagyobb számítási kapacitást igényel, aminek elvégzésére a CPU csak korlátozott mértékben alkalmas, mivel egy játék futtatásakor sok egyéb művelettel is meg kell birkóznia (mint pl. a mesterséges intelligenciához szükséges számítások).

Az Ageia fejlesztéseiről annak idején már többször beszámoltunk a Guru hasábjain. Ezek a fejlesztések arra összpontosítottak, hogy olyan, speciálisan a fizikai modellezéshez szükséges számítások elvégzésére optimalizált egységgel lássák el a hardcore játékosok PC-it, amely képes jelentős terheket levenni a processzor válláról. Így a CPU-nak több erőforrása marad a „game logic" futtatására, és a fizikai modellezés is sokkal magasabb szinten valósulhat meg a specifikus célhardvernek köszönhetően.

Most érkezett el az idő, amikor a tervek termékké váltak, mivel az Asus bemutatta a PhysX P1 kártyát, amely az Ageia PhysX fizikai gyorsító egységét (PPU) alkalmazza. Az ígéretek szerint a PhysX P1 kártyával szerelt rendszerek valóságosabban jelenítik meg a robbanásokat, a szétrepülő törmeléket, a folyékony anyagokat, a víz csobbanását és a szél által keltett mozgásokat. Az Ageia honlapján jelenleg mintegy 30 olyan játékot neveznek meg, amelyek támogatják, illetve támogatni fogják a fizikai gyorsító nyújtotta szolgáltatásokat. Ezek közé tartozik például a Ghost Recon Advanced Warfighter, a Rise of Legends illetve az Unreal Tournament 2007 is, hogy csak a legütősebb címeket említsük.

ASUS Premium

Az Asus bejelentette a WL-500g Premium vezeték nélküli routerét, amely a szokásos útválasztó funkciók mellett PC-től független letöltési és adattárolási szolgáltatásokat is nyújt, valamint gyorsabb adattovábbítást, nagyobb lefedettséget és folyamatos médiaáramlást ígér.

Az Asus vezetéknélküli eszközeiben megtalálható Download Master technológia leegyszerűsíti a letöltési folyamatokat. Egy külső USB2.0 merevlemez segítségével pedig a WL-500g Premium útválasztó gyakorlatilag egy vezeték nélküli tárolóegységgé változtatható. A Download Master a számítógépektől függetlenül fut, így nem igényel erőforrást a rendszer részéről. A notebook felhasználók beállíthatják a letöltések sorrendjét, majd kikapcsolhatják hordozható számítógépüket, a Download Master mindent elintéz. Ráadásul a WL-500g Premium lehetővé teszi a letöltési sor interneten keresztüli távoli felügyeletét is. A BitTorrent, FTP és HTTP protokollok támogatásával a router a legváltozatosabb hálózati funkciókra is teljes értékű megoldást nyújt.

A beépített BroadRange™ technológia a 802.11g szabványhoz képest megháromszorozza a rádióhullámok által lefedett területet az adás-vétel érzékenységének növelésével. Az Afterburner elnevezésű megoldás pedig 35%-kal növeli meg a 802.11g szabványú átvitelhez képest a sebességet. A WL-500g Premium több Plug-n'-Share funkciót nyújt. Legyen az merevlemez, nyomtató vagy webkamera, csak csatlakoztatni kell a router egyik USB 2.0 portjához, és ezután az adott eszköz elérhetővé válik a hálózaton keresztül.

Logitech g3

Lézeregér

A Logitech G5 és G7 egerekhez hasonlóan a G3 lézeres egér is 2000 DPI (képpont per col) felbontású letapogatást és teljes sávszélességű USB kapcsolatot használ, másodpercenként 6,4 megapixel képadatot dolgoz fel és 114 centiméter/s elmozdulást is megbízhatóan tud követni. A G3 kompakt kivitelének következtében ujjbeggyel fogható, amit sok játékos szeret, mert így gyorsabb és szélesebb mozdulatokat tudnak leírni csuklóból. Az egér felülete a Logitech DryGrip anyagával van bevonva, így fogása a maratoni játszmák során is végig kellemes marad.

A segédszoftver telepítése nélkül a G3 görgőtökereke alatti gombbal az egér érzékenységét menet közben 1600 és 800 DPI között lehet beállítani. A szoftvert telepítve ez a tartomány a 2000 és 400 DPI közötti felbontásokra bővül, amiből 5 lépcsőben választhatjuk ki a pillanatnyi játékhelyzetnek megfelelő sebesség/pontosság arányt.

A teljes sávszélességű USB kapcsolaton a G3 egér másodpercenként 500 állapotjelentést küld, ami a hagyományos USB egerek másodpercenkénti 60-125 impulzusának többszöröse. A felületi súrlódás csökkentése érdekében a G3 nagyméretű teflon talpakat kapott. A G3-ból a G5 és G7 típusokhoz képest gyakorlatilag a tömegközéppont egyéni beállításának lehetősége, illetve a vezeték nélküli adatátvitel hiányzik.

Intel core duo

A z Intel bejelentette a Core 2 Duót, a vállalat energiatakarékos processzorcsaládjának legújabb, asztali számítógépek és laptopok számára készített tagját, ami 2006 harmadik negyedévében érkezik a boltok polcaira. A – korábban Conroe és Merom kódnevű – Intel Core 2 Duo asztali és mobil processzorok az új Intel Core mikroarchitektúrára épülnek és processzoronként két magot, más néven „agyat" tartalmaznak, ahogyan azt a Duo név is jelzi. Az Intel a kifejezetten játékosoknak szánt lapkái pedig az Intel Core 2 Extreme nevet kapják.

A 65 nanométeres gyártástechnológia eredményeként a processzorok tranzisztorainak és áramköreinek mérete kisebb lesz. Ennek következményeként maguk a processzorok nagyobb teljesítményűek és kisebb fogyasztásúak lehetnek, így halkabb és kisebb hordozható, illetve asztali PC-k készülhetnek.

A kétmagos processzorok tartalmazni fogják az iparág legnagyobb integrált gyorsítótárát, az Intel Advanced Smart Cache-t, amely kialakítása segítségével nagyobb teljesítményt nyújt nagy memóriaigényű alkalmazások esetén. Ezen felül az ilyen processzorral ellátott termékek nagyobb biztonságot, virtualizációs és a kezelhetőséget javító funkciókat ígérnek. Az új márkajelzésekben a kettes szám az Intel Core processzorcsalád új generációjára utal. Annak érdekében, hogy összhangban maradjon a processzorok jelenlegi Intel Core elnevezésével, a vállalat továbbra is használni fogja a Duo elnevezést, amely jelzi a termékekben található processzorok magszámát.

A tengerentúlon már kapható Dell Inspiron 6400 DuoCore processzorrai szintén 2 magosak

Logitech G25 Kormányváltás

A Logitech az E3-on bemutatta eddigi legfejlettebb, PC játékosoknak szánt kormánykerékét, a korlátozott példányszámban készülő Logitech G25-öt. A G25 kormánykerék olyan kiemelt szolgáltatásokat nyújt, amikkel eddig csak speciális, egyedi gyártású, több ezer dolláros autóversenyszimulátorokban találkozhattunk. Ilyen például a hat sebességes váltó és a kuplungpedál; a két darab, nagy nyomatékú force feedback motor; a 28 centiméteres kormányátmérő vagy a teljes 900 fokos elfordulás. A kormánykerék, a pedálok és a váltó is olyan nyersanyagokból készül, mint a rozsdamentes acél és a bőr, így az eszköz egy igazi versenyautó pilótafülkéjének belsejét idézi. A Logitech G25 kormánykerék a vállalat első olyan terméke, ami hatsebességes váltókart kapott. A váltót lenyomva még hátramenetbe is lehet tenni. A versenyzők bármelyik sebességfokozatot közvetlenül elérhetik, nem kell a fokozatok között egyesével lépkedni, sem azon izgulni, hogy az automata váltó eltalálja-e az adott helyzetnek legmegfelelőbb fokozatot. A tartozék kuplungpedállal az eddigiénél sokkal összetettebb vezetési technikákat is gyakorolhatunk.

A G25-el együtt a szakma első dupla motoros meghajtású force feedback mechanizmusa is debütál, ami a korábbiaknál erősebb és pontosabb erővisszahatást reprodukál. A második motornak köszönhetően az egyes irányokba ható erők valósághűbbak és egyenletesebb eloszlásúak. A kétmotoros rendszer további előnye, hogy más megoldásoknál halkabban működik.

Új Samsung TFT

A Samsung mint a világ egyik vezető TFT-LCD (TFT – ThinFilmTransistor = vékonyfilm-tranzisztoros; LCD - Liquid Crystal Display = folyadékkristályos kijelző) szállítója egy teljesen új kijelző típust mutatott be, mely 7 col átlójú, 800×480 képpontos felbontású, kialakítását tekintve pedig „szélesvásznú".

Mindez természetesen így magában nem lenne hír, de ha hozzávesszük azt, hogy a több mint 16 millió színt megjeleníteni képes kijelzőt a korábban minimum 4-7 IC-t tartalmazó vezérlőegység helyett egyetlen chip kontrollálja (helyet, pénzt és munkát spórolva meg a hordozható készülékek gyártóinak), akkor mindjárt figyelemre méltóbbá válnak az említett paraméterek.

Egy ilyen eszköz természetesen a hordozható eszközök erőssége lehet, így a későbbiekben egyaránt megtalálhatjuk majd DMB (Digital Multimedia Broadcasting – digitális multimédiás műsorszórás), PMP (Portable Multimedia Players – hordozható multimédiás lejátszók) valamit CNS (Car Navigation Systems – autós navigációs rendszer) egységekben. Természetesen csak azután, miután kellően megveti a lábát az egyes gyártók háza táján is. Az aktív-mátrixos kijelző kontrasztaránya 400:1 , fényereje 450 (nits), láthatósága (fent/lent/bal/jobb) 45°/50°/60°/60°, fogyasztása pedig 300mW.

Nokia bluetooth

Manapság egyre népszerűbb bluetooth technológiájú headsetek létjogosultságát mi sem bizonyítja jobban, mint az azok iránti növekvő kereslet. A Nokia ezen igények kielégítését követve nemrég egyből három új ilyen headsetet mutatott be, amelyek a keresztségben a BH-300, BH-600 és BH-700 típusszámokat kapták. Mindegyik modellnek megvan a maga erőssége, így mindenki az egyéni preferenciái alapján választhat közülük attól függően, hogy neki a pehelysúly, a hosszabb készenléti idő vagy éppen a még tisztább hangátvitel a fontosabb. A BH-300 az alsóbb kategóriát képviseli. A körülbelül 13-16 ezer forintos ár mellé, 10 grammos súly, kényelmes viselet, könnyű használat és mintegy 5,5 órás beszélgetés vagy 150 órás készenlét párosul.

A BH-600 a közép vagy inkább már klasszikus kategória tagja. Az ára már 16-18 ezer forintos sávba esik, súlya 18 gramm. Az energiaellátása 7 órányi beszélgetést vagy 170 órás készenlétet képes biztosítani. Fő érdekessége a beépített nagy teljesítményű microchip, aminek köszönhetően szükség estén megfelelően tisztán és hangosan szólal meg a BH-600.

A drágább és „szebb" kategóriába sorolható BH-700 valamelyest az előző két headset főbb értékeit egyesíti. Persze ez az árán is megmutatkozik, ami várhatóan 18-21 ezer jó magyar forint lesz. Azonban ezért az árért mindössze 10 grammal terheli használójának fülét, és mintegy 6 órás beszélgetést vagy 160 órás készenlétet igér. A három headset bár várhatóan nem egy időben de még a nyáron a boltokba kerül.

A BH-700 nem takarja el az ember fél arcát, és fülbevalónak is tetszetős...

Nokia n93

2 GB memória

érdekében másodlagos kamerával is felszerelték

Az új modell – az N90-es elődhöz hasonlóan – ugyancsak kagylómód nyitható, és kijelzője, bár más tengelyen, de szintúgy elforgatható, valamint ugyanúgy nagy méretű kamera foglalja el a hátsó fertályát.

A kettős rendszerű (WCDMA/GSM) és háromsávos GSM-lefedettség öt kontinensen (EDGE/GSM 900-as/1800-as/1900-as és WCDMA 2100 MHz-es hálózatok) lehetővé teszi a telefon használatát. A 118,2 mm x 55,5 mm x 28,2 mm méretű készülék tömege 180 gramm.

Az 50MB-os dinamikus belső memória miniSD-kártyával bővíthető, melyből az alapcsomag tartalmaz egy 128MB-os darabot, de használhatunk 2GB-osat is. Kijelzője 2,4 hüvelykes, aktívmátrixos 160°-os rálátási szöggel rendelkező, 320 x 240 képpont felbontású és 260ezer szint megjelenítésére képes. Másodlagos kijelzője 1,1 hüvelykes, 128 x 36 képpont felbontású és 65 ezer színű.

A Symbian operációs rendszerrel működő telefon legnagyobb erőssége most is a kamera, mely 2048x1536 pixel felbontású (3,2 megapixel) képek, valamint 30 képkocka/s mellett is 640x480 felbontású videofelvételek készítésére képes. Ráadásul felvértezték egy 1,5 m-ig hatásos mobil vakuval is.

Az N93 természetesen a videotelefonálás elősegítésének érdekében tartalmaz egy másodlagos, 352 x 288 pixel felbontású kamerát is.

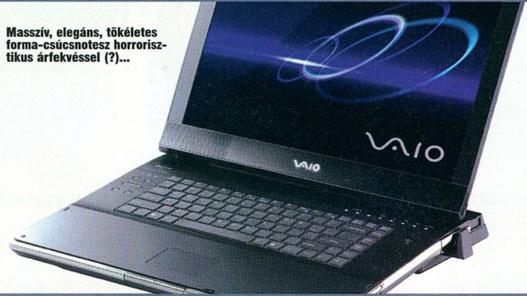
Szeteró FM-rádiója, médialejátszója, fejlett személyes információ-kezelő és adatátviteli szolgáltatásai mellett a készülék vásárlói megkapják a Adobe Premiere Elements 2.0 szoftvert. Fontos információ, hogy a telefon 1100 mAh-s lítium-polimer akkumulátort kapott, melynek beszélgetési ideje maximálisan 3,7 óra, míg készenlétben 10 napig bírja.

Sony Vaio AR

A Sony bemutatta a világ első Blu-Ray meghajtóval felszerelt noteszgépét, a Vaio AR-t, ami előreláthatólag idén nyártól lesz kapható. A Vaio AR két változatban lesz elérhető, mégpedig Premium és Standard kialakításban. A Premium teljes felbontásban lesz képes lejátszani a Blu-Ray-en tárolt HD anyagokat, azaz 1080p kompatibilitást kínál a felhasználóknak.

Az AR 17 colos WUXGA (1920x1200 képpont) kijelzővel rendelkezik, amely a Sony Xbrite Hi-Color LCD technológiáját is magáénak mondhatja. Ha viszont valaki nagyobb méretben szeretne mozizni, akkor annak rendelkezésére áll a HDMI kimenet (és a mellékelt HDMI kábel) a digitális jelek kivezetésére.
Az AR modellek nemcsak a HD anyagok lejátszását, hanem azok rögzítésének lehetőségét is ígérik, szükség szerint a Blu-Ray lemezekre is, s mindezt ráadásul natív 1080p felbontásban.

A Premium nemcsak a belbecs tekintetében (Intel Centrino Duo proci és 256MB-os nVidia Geforce Go 7600), hanem külalak tekintetében is igyekszik kiemelkedőt nyújtani, ennek jele a fekete zongoralakk bevonat, némi ezüst betéssel (a világító logót nem sorolnánk ide). A kamera és mikrofon szintén az alapfelszerelés része lesz.



Masszív, elegáns, tökéletes forma-csúcsnotesz horrorisztikus árfekvéssel (?)...

Samsung D520

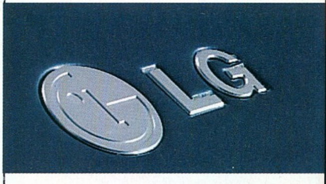
A Samsung hamarosan elkezdi forgalmazni az év elején a 3GSM kiállításon megszellőztetett új modelljét, a D520-et. Nevéből, szétcsúsztatható kiviteléből és a mindehhez társuló elegáns fekete színéből is látható, hogy a korábbi D500 egyenes ági leszármazottjáról van szó. Mindezek alapján érdekes lehet ezen kijelentés, hiszen így most a D600 vetélytársa lett, de ha a műszaki paramétereket jobban szemügyre vesszük, már láthatjuk is, hogy azért teljesen más irányt képvisel. Mérete 101 x 46 x 16 mm, vagyis társánál sokkal vékonyabb, és a tömege is 6 grammal kevesebb lett, így csak 93gramot nyom.

A háromsávos (GSM 900, 1800, 1900 MHz, GPRS) telefon kijelzője 176x220 pixel felbontású, 262 ezer színű. Kamerája 1,3 megapixeles, villanófénnyel ellátott, és segítségével 352x288 pixeles videofelvételek is készíthetőek. A négyszeres digitális zoomos kamera főbb szolgáltatásai közé tartozik az éjszakai üzemmód, a sorozatfelvétel készítés, az időzítés, valamint a mozaikfotózás. 80 MB beépített memóriája sajnos nem bővíthető, de így is elegendő az MP3 / AAC / AAC+ / AAC+ (e) / WMA formátumok lejátszására képes médialejátszó használatához. Számítógéphez való kapcsolódásra Bluetooth 1.2, USB 1.1 és PictBridge áll rendelkezésre.

A hatvannégy szólamú polifonikus csengőhangokkal, elektronikus levelezési klienssel és xHTML kompatibilis böngészővel felvértezett Samsung újdonság ára egyelőre ismeretlen.

LG tx express

Az LG Electronics bejelentette, hogy szupervékony noteszgépe, a TX Express a CNT (Carbon Nano Tube) technológia alkalmazásával, a legkorszerűbb hűtéssel oldja meg a melegedési problémákat.
Mivel a noteszgépek kompakt készülékek, és nem rendelkeznek nagyméretű, az asztali gépekéhez mérhető robusztus bordával és ventilátorral, így jellemzően korlátozott a beépíthető nagyteljesítményű komponensek köre. Ilyenek például a magas órajelű CPU-k, vagy a gyors grafikus kártyák. A melegedés problémája miatt a készülék vastagság csökkentése és a teljesítmény növelése ellentétes kompromisszumokat követelnek. Ahhoz, hogy a géptest vékony lehessen, általában alaplapi grafikus kártyát kell alkalmazni, mivel ez kevesebb hőt generál, viszont szerényebb teljesítményt is nyújt.



Ezen kívül, ha egy notebook PC gyors grafikus chipsettel van ellátva, a gép vastagságát és tömegét növelni kellene ahhoz, hogy elegendő hőt tudjon leadni. Az LG a CNT technológiával a fenti ellentmondást igyekszik feloldani.
A TX Express széria ventilátorát szénszerkezetű nanocsöves (CNT) bevonat védi. A tesztek kimutatták, hogy a TX Express a hagyományos noteszgépeknél több mint 10%-kal jobban csökkenti a hőt, ezáltal 2-3 Celsius fokkal csökkenti a CPU és a grafikus kártya melegedését.
Az LG Electronics egy évig dolgozott együtt a koreai Institute of Advanced Aerospace Technology (űrtechnológiai) intézettel, hogy kifejlessze ezt a hűtőrendszert. Az 1,1 Kg-os Tx Express subnoteszbe így melegedési gondok nélkül beépíthettek egy nVidia GeForce Go 7300 videokártyát, ami jóval gyorsabb az alaplapi megoldásoknál.

Küldd el magadnak másik telefonról

Minden mobil extra csengőhangot, képet vagy játékot elküldhetsz a barátodnak, barátnődnek! Hogy?! Küldd el SMS-ben a választott kép, hang vagy játék megadott kódszavát, majd egy szóközt, számát, ismét szóköz, végül annak a telefonszámát, akinek szeretnéd elküldeni az extra terméket.
(pl: PCP 20542 36209876543)

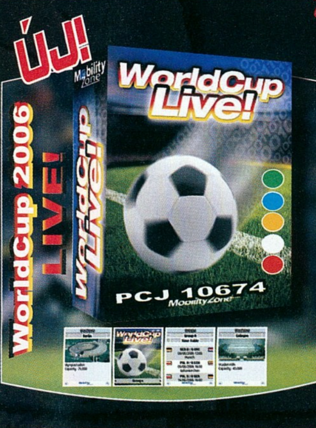
Használd anyádét!

MÉG TÖBB TARTALOMMAL VÁR A WWW.GAMESTER.HU

POLI CSENGŐHANGOK
SMS: 1785
letölthető 1 db sms-sel. az SMS ára 400 Ft.- + ÁFA

The 5.6.7.8.S - Kill Bill - Woo Hoo	PCP 1536
Filmzene - Mission Impossible	PCP 1161
Morricone - Volt egyszer egy Vadnyugat	PCP 1311
Morricone - A Keresztapa	PCP 1300
Filmzene - Macskajaj	PCP 1299
The Black Eyed Peas - Pump It Up	PCP 21575
Rony - Árva Fiú	PCP 10491
Tiesto - Adagio For Strings	PCP 10710
Tokio Hotel - Schrei	PCP 21233
Red Hot Chili Peppers - Dani California	PCP 22689
Belga - Szerelmes Vagyok	PCP 21142
Sean Paul - Ever Blazin	PCP 21387
50 Cent - Hustlers Ambition	PCP 21631
Shakira - La Tortura	PCP 10566
Sean Paul - We Be Burnin'	PCP 20175
Juanes - La Camisa Negra	PCP 20203
Groovehouse - Mit Ér Neked	PCP 21217
Madonna - Hung Up	PCP 21138
Bebe - Micsoda N Ez A Férfi	PCP 21143
Bob Sinclair - Love Generation	PCP 21337
Madonna - Sorry	PCP 21465
Ne Yo - So Sick	PCP 21468
Kozmix - Kell Még Egy Szó	PCP 21206
Kistehén Tánczenekar - Szájber Gyerek	PCP 10395
Filmzene - Fc Barcelona	PCP 10138

ÚJ!

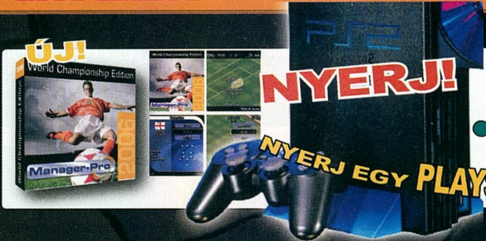


AUDIÓ CSENGŐHANGOK
SMS: 1785
letölthető 2 db sms-sel. az SMS ára 400 Ft.- + ÁFA

Caramel - Várt Váratlan	PCT 13561
Caramel - Jégszív	PCT 13564
Caramel - Szállok A Dallal	PCT 13565
Arash - Boro Boro	PCT 10081
Sean Paul - We Be Burnin'	PCT 10210
O-Zone - Dragostea Din Tei	PCT 10262
Tiesto Feat. BT - Love Comes Again	PCT 10275
Tiesto - Traffic	PCT 10277
Armand Van Helden - My My My	PCT 10234
Tiesto - Adagio For Strings	PCT 10321
Rajzfilmslágerek - Dr. Bubó	PCT 13554
Rajzfilmslágerek - Pumukli	PCT 13555
Rajzfilmslágerek - Oroszlánkirály - Hakuna Matata	PCT 13556
Rajzfilmslágerek - Vuk	PCT 13557
Emberek - Polgár Jen	PCT 3054
Emberek - Szalacsi	PCT 3038
2Pac - California Love	PCT 13581
Sean Paul - Ever Blazin' (Jeremy Mix)	PCT 15265
Sean Paul - Temperature	PCT 15311
Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály	PCT 10054
Rony - Árva Fiú	PCT 10009
Zsédenyi Adrienn - Mindhalálig Mellettem	PCT 10014
Kovács Kati - Vangelis 1492	PCT 13533
Prodigy - Smack My Bitch Up	PCT 13570
K'maro - Femme Like U	PCT 10087

JÁTÉKOK
SMS: 1785
az SMS ára 400 Ft.- + ÁFA
letölthető 2 db sms-sel.

ÚJ!



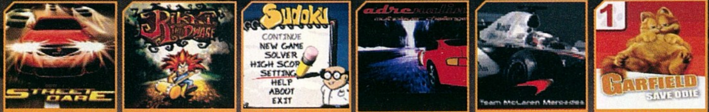
Töltsd le a *Foci VB2006* játékot és nyerd meg a PLAYSTATION 2-t. Elég ha letöltöd és máris esélyes vagy!

letöltési kód: PCJ 10736

sms szám: 1785

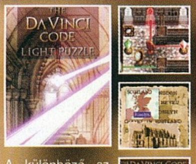
PCJ 10265	PCJ 10243	PCJ 10260	PCJ 10242	PCJ 10239	KOSÁRLABDA PCJ 10176
3D Mahjong	YETISPORTS 9.	JURASSIC PARK	DÉMONVADÁSZ	REAL SOCCER	

PCJ 10241	PCJ 10246	PCJ 10232	PCJ 10225	PCJ 10220	PCJ 10256
FATAL FIST	ÁMOKFUTAM	REAL DARTS	S.W.A.T.	FUTBALL MANAGER	SÁRKÁNYÖLŐ



PCJ 10229	PCJ 10228	PCJ 10210	PCJ 10194	PCJ 10155	PCJ 10274
Street Dare	Ricki the SDwarf	SUDOKU	ADRENALIN	ADRENALIN	GARFIELD 2.

Da Vinci Code



A különböző szinteken található tárgyak elmozgatásával és elforgatásával adj utat a fénynek, ami segít megtalálni a kristályokat. Azokat tudod eltüntetni, amik színben megegyeznek. Kövesd Robert Langdon utasításait, és oldd meg az összes rejtélyt napfelkelte előtt!

PCJ 10297

NOKIA
SIEMENS
MOTOROLA
Sony Ericsson
SHARP

MÉG TÖBB TARTALOM: WWW.AUABLO.HU

Csengőhang és játék letöltéséhez küldd a mellette található kódot a hozzá tartozó telefonszámra (pl. PCP 21328 a 1785-ös számra) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted azt. Figyelem: aktív WAP hozzáférés szükséges! Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)

GAMING egerek

írta · Cray

Gazdaságos fegyverek – 2. kör

Előző egértesztünkben az abszolút csúcskategóriás játékos egereket vettük górcső alá. Sajnos a hazai piac sajátosságaiból adódóan nem minden megszállott játékos engedheti meg magának ezeket a csúcsmodelleket, ezért mindenképpen szükségesnek tartottunk bemutatni néhány középkategóriás darabot is. Ezek az egerek szintén játékos felhasználásra lettek tervezve, ám áruk jóval kedvezőbb, teljesítményük pedig az egyszeri gamer számára alig marad el a nehézfiúktól.

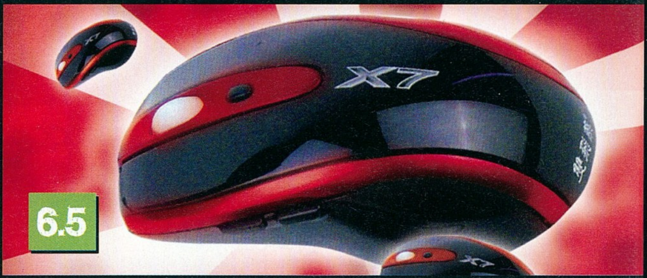
A tesztmetódus nagyon hasonlított az előzőhöz, annyi különbséggel, hogy itt nem profi egérpadot, hanem egy mezei, reklámcélokra készített kommersz padot tettünk az egerek alá, szimulálva az egyszerűbb környezetet. Egyúttal természetesen a csupasz asztallapon is sokat időztek a versenyzők, mert a felhasználók többsége még mindig így használja őket. A tényleges alkalmazások köre ellenben nem sokat változott, továbbra is a Q3A és az UT2004, valamint kedvenc Half-Life helyszínünk, a Sniper Town került terítékre.

A4tech 708

Az A4Tech nagyon régóta gyárt beviteli eszközöket, elsősorban a közép és az alsóbb árszegmensbe. Mindenki ismeri az „ezerötszáz forintos eldobható billentyűzet" fogalmát, amire szerintem igenis szükség van, mert van, aki csak a weboldalak URL címeinek beírására használja a tasztatúrát. Egérre az ilyen felhasználó maximum 1000 forintot költ, és az A4Tech elsősorban erre a piacra koncentrált kezdetekben. Később a felgyülemlett tapasztalatokra alapozva a cég óvatosan nyitott a komolyabb eszközök irányába, ennek egyik eredménye lett az X7-es egér széria.

A nálunk járt 708-as változat már nem friss darab, de még mindig bőven megállja a helyét az összehasonlításban. Úgy tűnik a külcsín a tervezésnél fontos szempont volt, a fekete-piros összeállítás nekünk bejött, a teflon talpacskáknak köszönhetően jól csúszik az asztalon és a padon egyaránt. Az egybegomb dizájn adott, szeretjük itt is, a forma kézbeillő, akár még balkezes használatot is lehetővé tesz, bár alapvetően itt erre nem gondoltak. Az összes tesztelt modell közül egyedül ennek volt vékonyított kábele, ami wireless érzetet biztosít. Számomra érthetetlen, hogy a nagyobbak miért nem alkalmazzák ezt az egyszerű, ám a komfortérzetet jelentősen megnövelő megoldást (talán a vékonyabb madzagnak rövidebb az élettartama, jobban törik, sérülékeny, vagy ki tudja).

Játékok alatt teljesen jól működik, az oldalsó két gomb nem éppen szépségdíjas, de kiválóan használható. Ez a kategória pedig erről szól: ha nem veszed észre az egeret (mert teszi a dolgát), a cél eléretett. Ezen túl ebben a szegmensben az nyer, aki olcsóbb, és az A4Tech itt is jól teljesít: végfelhasználói ára már-már arcátlanul kedvező.



Felbontás: 2400 dpi Teljesítmény: 6/10
Felszereltség: 7/10 Bruttó ár [Ft]: 4500

Razer Krait

A Razert senkinek nem kell bemutatnom, egerei előző tesztünkben is kiválóan teljesítettek. A probléma eddig velük annyi volt, hogy kizárólag nehézsúlyú versenyzőket állítottak ki, ezért a vékonyabb pénztárcájú, vagy zsebpénzből hardvert vásárló játékosok nehezen, de leginkább sehogy sem juthattak hozzá a kiváló gyártó termékeihez. Ám a cég most úgy tűnik elérkezettnek látta az időt, hogy a hírnevét atombiztosan megalapozó elit egységek után egy igazi gyalogos katonát vessen be, a Kraitet.
A legújabb jövevény a hagyományos Razer-értékek leegyszerűsített eredménye. Formavilága ezúttal sem képes elszakadni a hagyományoktól, a kasztni megtévesztésig hasonlít a Copperhead/Diamondback duóhoz. Ennek köszönhetően, aki egyszer már látott Razer egeret, az onnantól kezdve az összes modellt nagy biztonsággal azonnal felismeri. Az egér hivatalosan 1600 dpi-s felbontással dolgozik, infrás technikával, bár az egeret alulról szemlélve ez nem látható. A teflon talpacskák természetesen adottak, a plusz gombokról viszont sajnos le kell mondanunk: a Krait mindössze egy görgővel (gombként is használható), és két gombbal büszkélkedhet.

Játékok alatt kicsit hiányoztak az oldalsó gombok, de kárpótolt az 1600 dpi-s precizitás, és a hozzá adott professzionális szoftver, amellyel az egér minden lehetséges paraméterét finoman beállíthatjuk. Természetesen továbbra is biztosított a Razer egerek (formájukból adódó) védjegye, a kétkezes használat (köszönjük, Mr. Krakoff). Mindezek fényében a végfelhasználói árat én teljesen reálisnak tartom, mert cserébe csúcstechnikát, és profi körítést kapunk, valamint egy szeletet a Razer-kultuszból. Mindezért pedig csupán le kell mondanunk egy-két gombról...

Felbontás: 1600 dpi Teljesítmény: 10/10 Felszereltség: 8/10 Bruttó ár [Ft]: 7080

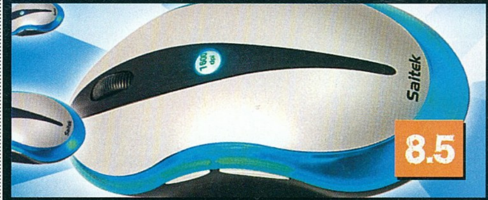
Creative Fatal1ty 1010

A forma kissé rövid, kisebb kezűek számára jó, de 180 centis testmagaság felett (ahol kezd a lapátkéz gyári tartozékká válni) már kicsinek és kényelmetlennek érezhetjük. Felül három gombot találunk, ez innovatív újítás, további jó ötlet a bazi nagy vörös F-logó, amelyet lenyomva egy ballaszt súly ugrik ki az egérből. Ilyenből a gyártó háromfélét mellékel, eltérő tömeggel, így ezek segítségével az egér súlya könnyedén állítható. A teflon talpak és az 1600 dpi, valamint az instant felbontás-állító gomb hab a tortán. Összességében az árát csak akkor éri meg, ha tökéletesen hozzánk passzol a 1010-es, ekkor viszont megbízható társunkká válhat a hentelésben.
A Razer teljesítménye felülmúlhatatlan volt, a kevés plusz szolgáltatást pedig az univerzális forma ellensúlyozta, így akinek ma nincs pénze csúcsmodellekre, annak én a Kraitet ajánlom elsősorban. Szintén érdemes kiemelni a Saitek egerét, amely eddig itthon méltatlanul kevés figyelmet kapott, ennek ellenére nem kuriózumként, hanem reális alternatívaként érdemes számon tartani. Az A4Tech az igazi meglepetés-játékos: akinek nincs pénze profi vagy félprofi cuccra, annak az X7 tökéletes választás. A Fatal1ty 1010-es érdekes darab: én azt mondom, próbáld ki. Ha úgy érzed, ezt neked találták ki, nagyon megéri a pénzét, ellenkező esetben felesleges pazarlás.

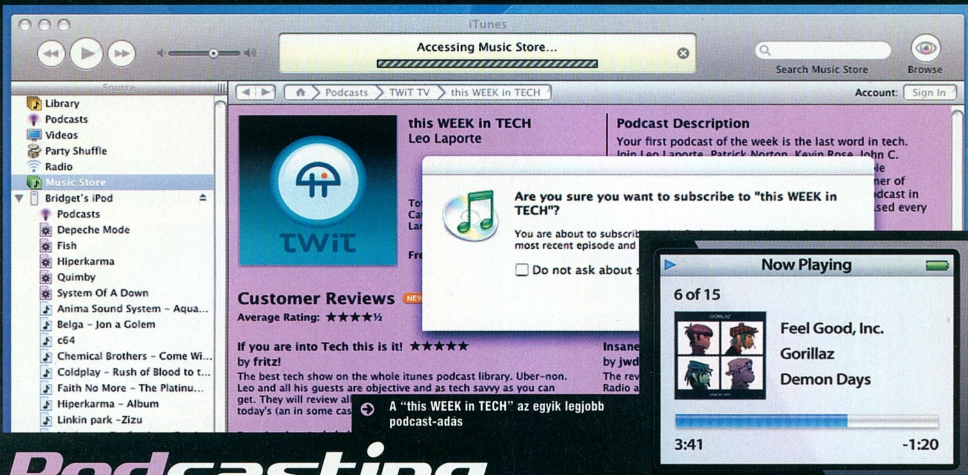
Felbontás: 1600 dpi Teljesítmény: 7/10
Felszereltség: 9/10 Bruttó ár [Ft]: 11190

Saitek 1600dpi Gaming mouse

Felbontás: 1600 dpi Teljesítmény: 9/10
Felszereltség: 8/10 Bruttó ár [Ft]: 6120



Újabb régi motoros. A Saitek már a hősidők óta gyárt játékvezérlőket, elsősorban professzionális botkormányokat, de a billentyűzetek és az egerek világa sem idegen tőlük. Egerük formavilága kissé hajaz a Logitech G-sorozatára, sőt annál kicsit tovább is lépett a Saitek, és kis igazítással kétkezessé tette a cuccot. Ez kedves gesztus a balkezes kissebbség felé, ami továbbra is jó fényt vet a gyártóra, egyúttal követendő példa is (kellene, hogy legyen) a konkurenseknek. További enyhe Logitech-beütés az egybegomb dizájn, amit én nagyon kedvelek, mert olcsóbb, tartósabb lesz tőle a konstrukció (mai napig sem értem, hogy a Razer miért nem követi ezt, valószínűleg nem akarnak beállni a sorba – kérdés, hogy meddig lesz kifizetődő a különcködés).
A teljesítményadatok itt is 1600 dpi-ről szólnak (a modellnév után nem meglepő módon), ami kellően érzékeny mozgást és precizitást garantál. Az oldalsó gombok elhelyezkedése megfelelő, a szokásos helyen megbújó felbontás-állító gomb is jó dolog, a teflon talpak pedig könnyem mozgathatóvá teszik az egeret. Nem mellékesen ez a rágcsáló találtatott a legszebbnek a mezőnyben.
Összességében a Saitek sikeresen ötvözte a két nagy konkurens (Razer-Logitech) előnyeit: a kétkezes használatot, és a nagyon eltalált komfortos tervezést. Mindennek tükrében az ára is nagyon jó.



A "this WEEK in TECH" az egyik legjobb podcast-adás

Podcasting

A XXI. század rádiója

írta · Tatcom

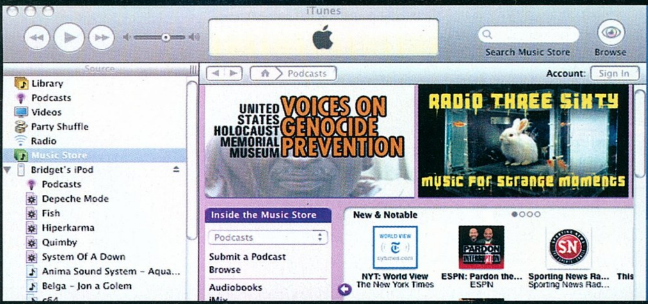
A podcast a műsorszórás viszonylag új keletű formája, amely nem az éterben, hanem az interneten keresztül terjed. Nálunk egyelőre még kevésbé hódítanak a hordozható zenelejátszókra letölthető adások, pedig az ingyenesen elérhető tartalom egyre színvonalasabbá válik. Mindamellett igaz az is, hogy most még leginkább angol nyelvű műsorokhoz lehet hozzáférni.

Ésszerű feltételezés, és sokan úgy is gondolják, hogy a podcast az Apple találmánya, lévén a jelenség elnevezése is az Apple sikertermékétől származik. Ráadásul Steve Jobsékra amúgy is jellemző, hogy nem hagyják kihasználatlanul kallódni a már egy kicsit is befutott márkaneveiket, gondoljunk csak az „i" őrületre, az iWebre, az iPhotóra, vagy az iPod hifire. Valójában azonban Adam Currynek köszönhetjük a podcastet, aki először 2000 októberében lépett nyilvánosság elé az audioblogolás lehetőségével. A negyvenes évei elején járó Adam egyébként sem volt újonc a szakmában: az MTV zenecsatorna video-DJ-jeként már korábban is jelentős hírnevet szerzett. Így azt már biztosan tudjuk, hogy a podcast atyjaként ő kerül majd be a történelemkönyvekbe.

MI IS EZ A PODCAST?

A podcast lényegében egy bárki által elkészíthető, egyszerűen és ingyenesen terjeszthető audioblog. Joggal tehetjük fel a kérdést: mi ebben az újdonság? Internetes rádió? Már körülbelül öt évvel ezelőtt is hallgattuk a Pararádiót a neten, még 56k modemekkel. Ráadásul a podcastek java mp3 formátumú, amely szintén nem új találmány. Nos, a podcast tulajdonképpen az audioblogok kombinálása az RSS technológiával. Utóbbi alapvetően a hírek gyors és egyszerű begyűjtésére kitalált módszer. Ha van aggregátorunk (begyűjtő szoftverünk), és az adott internetes oldal támogatja az RSS feedet, nincs más teendőnk, mint igényelni az RSS-ben terjesztett tartalmat. Ettől kezdve az oldal rövid hírei és információi folyamatosan letöltődnek a gépünkre. Ehhez használhatunk RSS olvasót, de léteznek kiegészítések Internet Explorerhez is, a Firefox és a Safari pedig már natív módon kezeli a begyűjtést.

Az eljárás a podcasteknél is hasonló: ha valaki készít egy audioblogot és podcastként kiteszi az oldalára, akkor azt egy XML vagy RSS feliratú (újabban már a podcast szó is feltűnik) gomb jelzi majd. Ezután már csak rá kell klikkelnünk erre a gombra, és hozzáadni a linket a begyűjtő szoftver feed listájához. Érdemes megjegyezni, hogy formátumként mp3-ról beszéltünk, de tulajdonképpen egyéb audioformátumok is használhatók – és használatosak is, például az AAC.



Az Apple jó érzékkel az iTunes részévé tette a podcastok kezelését

Végül következik az utolsó lépés: a letöltött feedet felmásoljuk a digitális zenelejátszónkra. Ezzel biztosítjuk a teljes szabadságot, hallgathatjuk az elkészített adásokat, bárhol, bármikor, ha velünk van egy USB-s zenelejátszó vagy egy iPod.

Eddig még nem említettük, de a podcastek lényeges tulajdonsága, hogy ingyenesek. Kedvtelésből, szórakoztatásból készülnek, és ez sok esetben érződik is a tartalmon, az előadásmódon. Ugyanakkor éppen ezért az amatőr érzésért lehet szeretni is őket (nem beszélve arról, hogy a blogokhoz hasonlóan többnyire őszinték, szókimondók), és még a reklámoktól is megmenekülünk. Egy mikrofon birtokában, egy nap alatt elsajátítható szoftveres ismerettel bárki könnyedén elkészítheti saját podcastjét. Létezik azonban néhány kivételesen profi adás – ilyen az említett úriember műsora is, aminek közel

százezer hallgatója van –, amelyeket megfelelő szoftverek birtokában, jó minőségű stúdióban rögzítenek a készítőik.

AZ APPLE NEM MARADHAT KI

Bár a podcastnek eredetileg semmi köze nincs az Apple-höz, azért az Apple mégiscsak jó érzékkel karolta fel az új lehetőségeket és használja ki a podcastben rejlő potenciált. Amint a podcast bebizonyította, hogy van rá igény, az Apple beépítette az iTunes-ba egy külön menüpontként. Egy iPod birtokában a világ legegyszerűbb feladata megtalálni a legjobb, legnépszerűbb adásokat. Elegendő csak ráklikkelni az iTunes-ban a podcast menüre ahhoz, hogy rögtön elérjünk több száz adást, témánként válogatva. Egy-egy jónak tűnőt kiválasztva feliratkozhatunk az aktuális tartalomra, amely automatikusan frissül, amint új műsor kerül a site-ra.

Ha például itt kiválasztjuk a CNN, a Wall Street Journal és a Discovery Channel podcastjét, a program felkínál egy listát az elérhető adásokkal. Kijelölhetjük az összest vagy kiválogathatjuk a kifejezetten csak nekünk tetsző részeket: ebben segítenek a kellően hosszú headline-ok, amelyek címszavakban tartalmazzák egy-egy adás tartalmát.

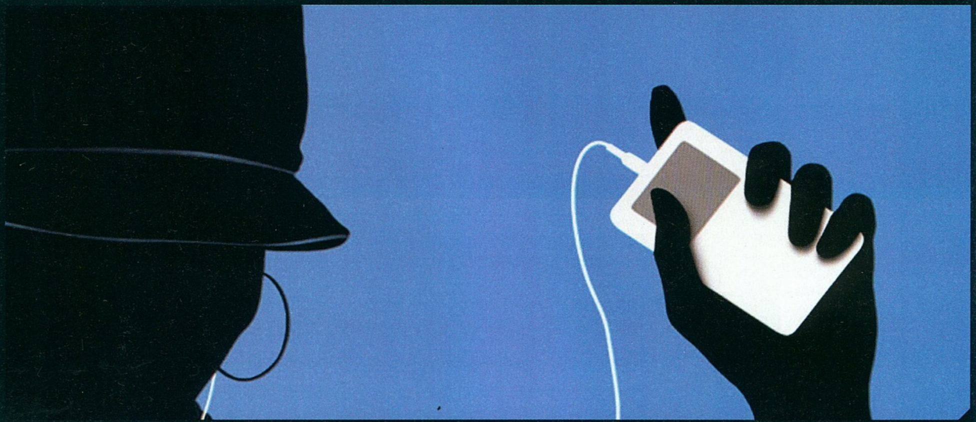
A későbbiek folyamán az iTunes frissíti majd azokat az adásokat, amelyekre bejelentkeztünk, és ha csatlakoztatjuk az iPodot a géphez, akkor automatikusan áttölti ezeket a zenelejátszónkra. Szó sincs tehát kizárólagosságról (egyszerűen csak kényelmes és kulturált, mint a legtöbb termék, amelyen az Apple logója szerepel), hiszen tetszőleges zenelejátszót és programot használhatunk. A podcastek nem ritkán 20-50-100 MB-osak is lehetnek, ezért ha három-négy adást töltünk egyszerre, az bizony alaposan igénybe veheti a sávszélességünket. Arról már nem is beszélve, hogy ha több ezer hallgató kezd neki egy új adás letöltésének, akkor az kiszolgálói oldalon is megterheli a rendszereket.

NINCS ADÁSSZÜNET

Reggel kezdhetjük például a napot egy hírszolgáltató audioblogjával, bár szerintünk ez kicsit konzervatív megoldás – és talán unalmas is. Sokkal érdekesebb, ha rálelünk a lelkesedésből készített tematikus audioblogokra: ezek gyakran profi minőségben készülnek, és viszonylag gyorsan frissülnek. Népszerűek még az utazáshoz köthető, élménybeszámolós podcastek, a rendezvényeken rögzített adások, és találkoztunk már receptműsorral is – a lehetőségek végtelenek. Sokak kedvenc adása a This WEEK in TECH műsor, amely rengeteg interjúval, helyszíni riporttal, fórumszerű beszélgetéssel vívta ki magának az elsőséget a techműsorok között.

„A podcastek lényeges tulajdonsága, hogy ingyenesek. Kedvtelésből, szórakoztatásból készülnek és ez sok esetben érzédik is a tartalmon, előadásmódon."

Lényeges megemlíteni, hogy a podcast nyelvtanuláshoz is tökéletes. Egyrészt hallgathatjuk lefekvés előtt, így hatékony lesz a memorizálás, másrészt pedig ha például amerikai angolra gyúrnánk, nincs más teendőnk, mint amerikai oldalakat vadászni – garantáltan a megfelelő akcentust fogjuk felszedni. Az új sztár pedig a videopodcast. Mivel egyre több gyártó készít videolejátszásra is alkalmas hordozható készüléket, ezeket ugyanúgy magunkkal vihetjük, mint az audiofájlokat.



Az iPod bűvköre

írta · Monoboy

Láncreakció

Az iPod ma nagyjából azt jelenti a hordozható zenelejátszók piacán, mint a Harley Davidson, a Coca Cola, vagy a McDonald's a maga területén. Népszerűségét mi sem jelzi jobban, hogy immár külön iparág épül rá, aminek különböző – ezúttal részben elborultabb – szüleményeiről gyűjtöttünk össze egy csokrot.

Mi lehet vajon a végtelenül egyszerű megjelenésű lejátszó titka? Talán épp az egyszerűsége. Egy kis téglalap és egy kör alakú kezelőfelület, amelyet ugyanúgy képes használni egy ötéves gyermek, egy mérnök vagy egy technikai bukfencekre nem igazán fogékony nagymama. Az Apple lejátszóját mégsem a jól sikerült reklámok, vagy a speciális szolgáltatások tették olyan felkapottá. Néhány éve kezdődött és még ma is tart a legkülönbözőbb, legőrültebb kiegészítők, hangfalak, dokkok és tartók kiáramlása a piacra. Az Apple lejátszók sikere megfertőzte azokat a gyártókat, akik szerettek volna maguk is kapni az iPod termékek fényéből, így behúzódtak annak holdudvarába. Meglovagolva a termék sikerét, a lehető legkülönbözőbb kiegészítőket kezdték gyártani, beindítva ezzel az öngerjesztő folyamatot, és tovább növelve a már-már mitikus lejátszók népszerűségét.

Nem ritkák a vicces figurák, vagy a robot formájú dokkok, amelyek beépített hangszóróval rendelkeznek, de van komoly, egybeépített, embermagasságú aktív hangfal és dokkolóállomás vagy páncélozott tartó, de még a fülhallgató nyílásához csatlakoztatható, ütemre rezgő vibrátor (nem vicc!) is. Az említett iPod lejátszó komolyabb páncélzattal bír, mint sok katonai jármű Irakban! Honnan a páncélozás ötlete? Nem az arab hadifoglyok kínzásában megfáradt amerikai katonák találták ki, hanem egy ingázókat szállító vonaton pattant ki az ötlet egy japán bejáró dolgozó fejéből. Ő épp kétnapos iPodjával ment kora reggel a munkahelyére, amikor – a hivatalos verzió szerint – a frissen vásárolt készülék a földre esett. A műanyag frontpanel tisztességesen megreccsent és a rozsdamentes hátlap is alaposan behorpadt. Legtöbben valószínűleg darabokra törték volna dühükben a már amúgy is defektes lejátszót, az említett japán fiatalember ehelyett inkább feltalálta a páncélozott lejátszót, nehogy más, vonaton munkába utazó ingázónak hasonló is kényelmetlenséggel kelljen szembenéznie. Hiába, kicsit más a mentalitás arrafelé… Az alumíniumból készülő burkolat leírása egyébként teljes egészében, az elkészítéshez szükséges műszaki paraméterekkel együtt, megtalálható és le is tölthető egy japán oldalról. A cseppálló lejátszók után megjelent a stílusosan H2O Audio névre keresztelt vízálló iPod-tartó is, amely 3 méteres mélységig garantáltan levihető. A teljes szetthez tarozik egy szilikonból készült (szintén vízálló) fülhallgató is. Mivel valószínű, hogy úszás közben nem viselünk sem derékszíjat, sem nadrágtartót, ahová felcsíptethetnénk a készüléket, a gyártó egy neoprén kar-, és csuklószalagot is piacra dob a szettel egy időben.

Az elszálltabb kiegészítőket szállító cégek mellett olyan komoly, high-end készülékeket gyártó cégek is belekeveredtek az iPod-őrületbe, mint az Onkyo, amely félretéve sokszor erőltetettnek

nő konzervativizmusát, nyitott a modern, kor-
rs elektronika felé. A neves gyártó új üzletpoliti-
ája miatt kikacsingat a mindenhová beszivárgó
ordozható iPod lejátszók felé. Ezt sok Onkyo-
natikus egyenesen szentségtörésnek tartotta,
nnek következményeként egy időben meg-
övekedett azon használt Onkyo-berendezések-
ek a száma, amelyektől a tulajdonosuk kimon-
ottan azért akart megszabadulni, mert az általa
tenített gyártó az MP3 felé fordult. Nos, nekik az cég DS-A1 Remote Interactive iPod control dockjával. Az Onkyo TX-SR603X erősítője 7 x 90 Wattra pumpálja fel a csatlakoztatott iPod lejátszón lévő zenét, képes component videó felkonvertálásra time/base korrekcióval, 100 MHz component videó váltásra, valamint automatikus hangfal kalibrációra.

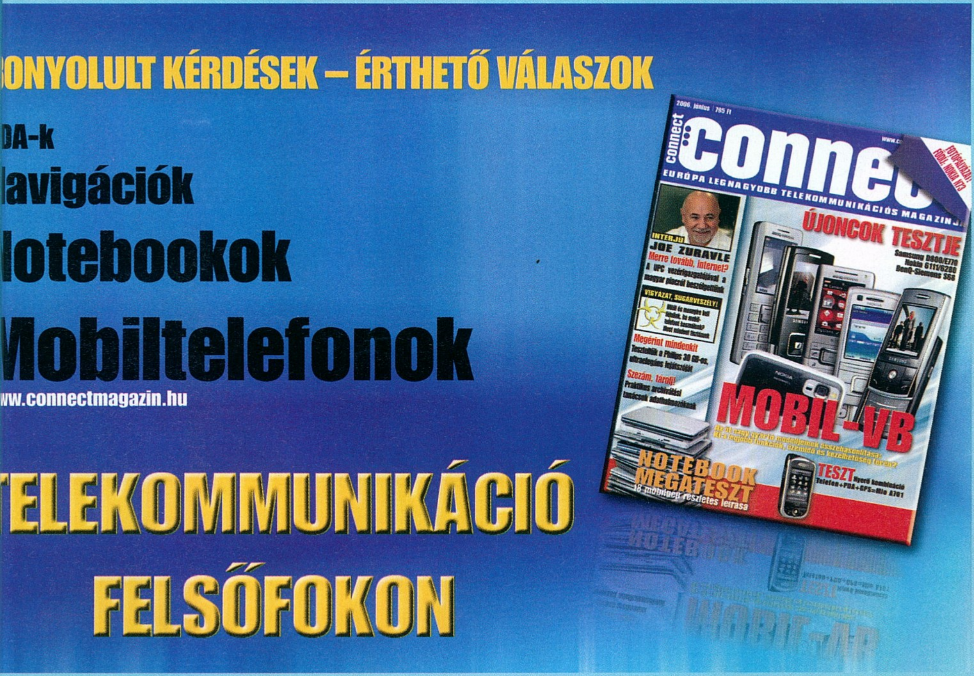
Amikor a TX-SR603X-hoz csatlakoztatva van az Onkyo DS-A1 iPod dock, az iPod berendezés egy teljes jogú külső jelforrásként viselkedik, amelyről nem csak zenét, de fényképet is átjátszhatunk. Nem ez az egyetlen, hi-fisek által megtagadott „gyermeke" az Onkyonak. A DS-A1 Remote Interactive Dock, ahogyan teljes nevén nevezik a kis aljzatot, 100 dollárba kerül, és teljes körű integrációt biztosít a hordozható iPod és az Onkyo otthoni szórakozató elektronikai berendezései között. Az új dokkba elhelyezett lejátszót az erősítőhöz tartozó távirányító segítségével vezérelhetjük. Így az iPod készülékek gyakorlatilag úgy funkcionálhatnak, mint egy hagyományos CD lejátszó, vagy más, az erősítőhöz csatlakoztatott külső jelforrás.

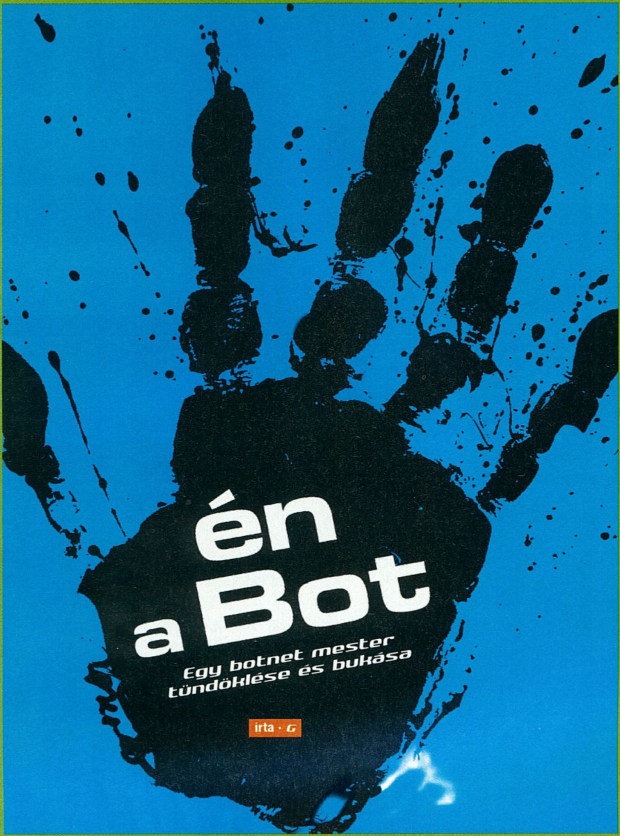
**Az új dokkba elhelyezett lejátszót az erősítőhöz tarto-
ó távirányító segítségével vezérelhetjük, így az iPod
észülékek úgy funkcionálhatnak, mint egy CD lejátszó."**

Az Onkyo házimozi-erősítője hajlandó teljesértékű perifériaként kezelni az iPodot

iPod-kész TX-SR603X A/V receiver paicra do-
ása az Apokalipszis lovasainak megjelenésével
het egyenlő...
mintegy 500 dollárba kerülő erősítő XM rádiót
kapott, valamint teljes körű kompatibilitást a

A DS-A1 dokk visszafelé is kompatibilis, vagyis a vadonatúj iPod dokkrendszer képes együttműködni minden olyan Onkyo erősítővel, amit az utóbbi évtizedben gyártottak – a másik oldalon pedig minden harmadik és negyedik generációs iPod lejátszóval, iPod fotónézegetővel és iPod minivel.





Hogyan védekezz a Botnet botok ellen?

Figyeld a gépeden levő operációs rendszer(ek)hez érkező frissítéseket, és azokat mihamarabb, lehetőleg a publikálás napján installáld a gépedre!
Még az ismerősöktől érkező (legalábbis annak tűnő) e-mail és IM üzenetekben se kattints megszokásból azonnal a beágyazott Web linkekre!
Legalább kéthetente futtass a gépeden a) vírusellenőrzést; b) adware-eltávolító alkalmazást, illetve c) rootkit-felismerő és -eltávolító szoftvert!
Ha kicsit jobban értesz a hálózati és internetes dolgokhoz, érdemes egyszer megfigyelned egy hálózati aktivitást logoló szoftver segítségével, hogy milyen képet mutat általános esetben a géped hálózati forgalma (webböngészéskor, peer-to-peer letöltő program használatakor, levelezéskor stb.) Ezek után már könnyebben fogod felismerni a szokatlan hálózati aktivitást.
Szintén ha hozzáértő vagy: fontold meg a botnetes támadások szempontjából veszélyes portok (6666, 6667, 135, 137, 138, 139, 593, 445) hálózati forgalom elől lezárását, vagy erőteljes figyelését, szűrését valamilyen alkalmazás segítségével. Szintén megfontolandó az 1024 számú feletti portoknak a szokásosnál erőteljesebb figyelése és szűrése.

Az utóbbi két évtizedben két sztereotípia jelent meg a spanyol ajkú, ám amerikai állampolgársággal rendelkező embertársainkkal (röviden és angolul: latinos; ejtsd: latinóz, nem keverendő a magyar melléknévvel) kapcsolatban, amit a média szíves-örömest terjeszt. A latinókat egyrészt szoros kapcsolatba hozták a gang, azaz „bandázós" típusú drogkereskedelemmel, másrészt rengeteg pozitív példát is felkapott a média a saját erejükből felkapaszkodott politikusokról, kormányzati dolgozókról és egyéb közszolgákról (pl. magas rangú rendőrtisztek). Ahogy azonban Jeanson James Ancheta esete bizonyítja, az „okos spanyolok" nem csak a közszereplést célozzák meg...

Aleginkább a Resili3nt online becenevet használó, idén 21 éves, kaliforniai illetőségű srác legmagasabb végzettsége a középiskola elvégzését igazoló diploma (Amerikában más az oktatási rendszer, illetve az előmenetel állami regisztrációja), amit – magyar oktatásügyi terminológiával élve – dolgozók esti iskolájában szerzett meg. Ahogy azt később, letartóztatása után (gondolom ezzel nem lőttem le nagy poént...) a rokonai elmondták, Ancheta nem csak az általános műveltségének csiszolásán és ezen keresztül társadalmi előmenetelén fáradozott, hanem teljesen autodidakta módon kitanulta az internetes kalózkodás tudományát is.

Ancheta hatóságok által is regisztrált ámokfutása 2004 júniusában kezdődött, amikor a Windows operációs rendszer LSASS szervizének javítás nélkül hagyott hibáját kihasználva az Rbot/RxBot módosított változatával egyre-másra elkezdte bevonni botnet hálózatába a „zombi" gépeket. A fertőzés menete igen egyszerű volt. Amint a kártékony kódot hordozó botnak sikerült megfertőznie egy gépet, alhálózatot vagy hálózatot, belépett egy jelszóval védett IRC csatornára (a jelszó a kódba volt ágyazva), értesítette gazdáját a gépek feletti irányítás átvételéről és utasításokra várt. Ancheta a legtöbb esetben további hálózatok gépeinek megfertőzésére, spam jellegű üzenetek küldésére és illegális adware-ek telepítésére utasította botjait. Utóbbi tevékenység kifejezetten jövedelmezőnek bizonyult Ancheta számára: nem egészen tizenkét hónap leforgása alatt, SoBe becenevű bűntársával 58 400 USA dollárt kasszíroztak az adware-bizniszből. Tekintetbe véve a fertőzés ütemét (nagyjából öt hét alatt 35 700 frissen fertőzött gép), és az általános tarifát (40 cent minden gép után, amelyre sikeresen feltelepült az adott adware), elmondható, hogy ha nem állítják le a hatóságok Anchetát, egy idő után lényegében befektetett munka nélkül hatalmas összegeket kaszált volna.

Persze a bűnüldözés sem ült karba tett kézzel. 2004 nyarának végén került az FBI látókörébe Ancheta, aki elkövette azt a hibát, hogy civil célpontokon felül botjaival megfertőzte egy katonai támaszpont, illetve az amerikai védelmi minisztérium gépállományának egy részét is. Ancheta az év augusztusában az interneten keresztül eladott egy álcázott FBI-ügynöknek 2 ezer bot (illetve az általuk megfertőzött gép) irányítása feletti jogosultságot. Mohóságában és naivitásában Ancheta még azt is felfedte a vásárlónak, hogy fizikailag hol tartózkodik az országon belül. Ancheta „botz4sale" nevű IRC csatornáján átlagban és darabonként négy cent/fertőzött gép árfolyamán árulta mintegy 10 ezer botját, ám a kormányzati (főképp a tűzfalakon belül levő) gépek kontrolljának tarifája akár a 40 USD/gépet is

elérte. Szintén magasabb tarifáért cserélt gazdát a multinacionális vállalatok tűzfalain belül tartózkodó számítógép (az ipari kémkedés melegágya) feletti kontroll, illetve a zero day exploittal (a hivatalosan még nem javított hibával rendelkező szoftver, operációs rendszer támadási felületet nyújtó hibája) dolgozó bot.

Alapos elektronikus bizonyítékgyűjtés után Ancheta első letartóztatására 2004 decemberében került sor downey-i lakásában, ahol együtt élt anyjával és hétéves húgával. Két faktor játszott közre abban, hogy a letartóztatás után Ancheta hamarosan ismét szabadlábra került. Egyrészt a latino srác beismerő vallomásával teljes együttműködési szándékáról tett tanúbizonyságot a hatóságok irányába, másrészt az FBI-nak komoly tervei voltak vele. Az Iroda Los Angeles-i, kiberbűnözés elleni csoportjának vezetői úgy gondolták, hogy Ancheta szándékos és akaratlan együttműködésével további botnet-mesterek és általánosságban az internet zavarosában halászó bűnözők akadhatnak fenn a hálójukban.

Szabadlábra helyezése után újabb négy és fél hónapig tombolhatott Ancheta és SoBe. Miközben folytatta botnet-mesteri tevékenységét, a begyűjtött pénz elköltésére is talált időt: vett egy használt BMW 325is sportkupét mintegy 6 000 dollár értékben, melyet további 7 ezer dollár erejéig tuningoltatott. Miután az FBI elegendő további adatot gyűjtött Ancheta, és az ismeretségi körébe tartozó hackerek illegális tevékenységéről, illetve a rendszerszintű betörések kezdtek már kifejezetten veszélyesek lenni (pl. Védelmi Minisztérium, a multinacionális vállalatok közül a Sanyo), összehangolt letartóztatások történtek 2005. május 26-án. Az FBI munkatársai egyszerre ütötték rajta Anchetán a fentebb már említett lakásán, SoBe-n Boca Raton-i otthonában, illetve tartottak házkutatást és foglaltak le eszközöket a Sago Networksnél, Tampában. Utóbbira azért volt szükség, ezen internetszolgáltató cég számítógépeit használta fel a két bűnöző a Védelmi Minisztérium számítógépes hálózata elleni támadásokra.

info

Az adware olyan programkód, amely hirdetésekkel bombázza a felhasználót, míg a spyware adatokat gyűjt és illetéktelen kezekbe juttatja azokat.

Csodával határos módon még ekkor sem tartóztatták le hosszabb időre Anchetát, ugyanis időközben egy még nagyobb horderejű, emberéleteket is veszélyeztető ügyre kellett koncentrálnia a Los Angeles-i csoportnak, és az erőforrásaik természetesen végesek voltak. A latino srác azonban nem kerülhette el november 3-án bekövetkező végzetét, és ahogyan egykoron a hackerlegenda Kevin Mitnicket, őt is egy maximális biztonsági előírások mellett működő börtönbe zárták a hatóságok.

2006. január 23-án kötötte meg vádalkuját Jeanson James „Resili3nt" Ancheta, melyben többek között beismerte 400 ezer (!) számítógép botnet-szoftverrel való megfertőzését és jogosulatlan használatát, illetve a China Lake-i katonai támaszpont hálózatának szintén jogosulatlan használatát. Szintén beismerte, hogy a botnetjei legalább 60 ezer dollár hasznot hajtottak számára csak adware telepítésekből. A vádalku lehetővé tette Ancheta számára, hogy a bűncselekményeiért kiszabható maximális tétel (25 év letöltendő szabadságvesztés és 1 millió dollár bírság) töredékével megússza. Az alku alapján 2006. május 1-én börtönbe vonul, ahol maximálisan hat év szabadságvesztés várja. Ezen felül a balul szerzett javak (60 ezer USD plusz a BMW) visszaszolgáltatása az állam javára – mindez a különálló 15 000 dolláros bírság befizetésén felül.

Csak remélhető, hogy a tehetséges spanyol ajkú srác szabadságvesztésének letöltése után a fentebb említett Mitnickhez hasonlóan legális útra tereli számítógépek iránti érdeklődését, és nem egy újabb RxBot-variáns által találkozunk vele pár év múlva az otthoni vagy munkahelyi gépeinken.

PC GURU

...log in... www... online shopping... :-)... log out...

előfizetés most ajándék CIB Online Számlacsomaggal és Internetkártyával!

Éves előfizetés esetén 1 évig, féléves előfizetés esetén pedig félévig most díjmentesen Tied lehet egy CIB Online Számlacsomag Internetkártyával.

Ismerd meg az Internetes vásárlás előnyeit, keresd meg a legjobb árakat a neten és vásárolj online!

Spórolj meg akár 7532 Ft-ot egy év alatt!

Előfizetés:
Féléves (6 lapszám) 8 861 Ft
Éves (12 lapszám) 16 614 Ft

További információ és megrendelés:
www.itmediabolt.hu
(06-1) 888-3421, 22

CIB BANK

PCG0607CIB

Mobiljátékok

írta · LtB

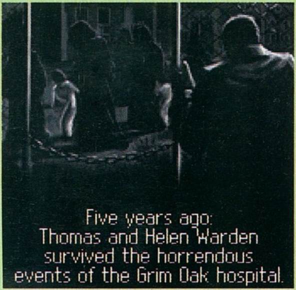
Ebben a hónapban két horror témára épülő, valamint egy focis játékot mutatunk be nektek. A Darkest Fear 2-ben ismét Dr. Thomas Warden bőrébe bújva vehetjük fel a harcot a kórházat megszálló szörnyek ellen, míg a Wolf Moont elindítva Janet Caint megszemélyesítve küzdhetünk az ellen, hogy a farkasemberré válás rögös útjára lépjünk. Akiknek a fentiek túl brutálisak lennének, azoknak bátran ajánljuk a Playman World Soccert, aminek kipróbálása különösen aktuális a foci VB közeledtével.

Darkest Fear 2: Grim Oak

Fejlesztő: **Rovio** Értékelés: **9/10**

Ha valakinek kimaradt volna az előző rész: hősünk Dr. Thomas Warden, akinek az első epizódban családi tragédiával átszőtt kalandja volt egy kórházban, az ott zajló kísérletek eredményeképpen született rémségekkel. Az új történet nem sokkal ezután kezdődik, és némi fény derül a sötétség teremtményeinek származási forrására.

A változások sora elsősorban a játékmenetet érintette, többé már nem csak a fénnyel kapcsolatos fejtörők megoldása a feladatunk, bár ezek továbbra is jelentős szerepet kapnak. A főhős a kezében tartott tárgyakon kívül most



már az inventoryjában is tárol eszközöket, melyeket kalandjáték hagyományok szerint használhatunk vagy összekombinálhatunk, hogy valamilyen új eszközt kapjunk. Az előző rész linearitásától is búcsút inthetünk, ugyan a fő feladatok sorrendje minimálisan kötött, de a helyszínek között szabadon bolyonghatunk.

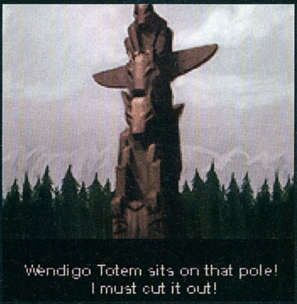
A bejárható terület jóval változatosabb lett, nem vagyunk egy kórház falai közé szorítva. A kaland színhelye egy Grim Oak nevű kisváros, melynek utcáit és épületeit bejárva juthatunk majd el a megoldásokhoz. A grafika szépen kivitelezett, izometrikus kialakítású, a dinamikus fényekért felelős rész viszont mintha egy árnyalattal gyorsabban működne, mint az elődben. A zenére sem lehet panasz a jó Rovio hagyományok szerint, egyedül a játék rövidségével és a meglehetősen lezáratlan befejezéssel volt gondom, sajnos eléggé érződik, hogy egy trilógia középső részeként jelent meg.

Wolf Moon

Fejlesztő: **Rovio** Értékelés: **8/10**

A Roviótól ebben a hónapban érkező horrorduett e tagja a farkasemberekkel kicsit klasszikusabb témához nyúl, amiről a hősnő, Janet Cain is igen hamar megbizonyosodik, miután egy ilyen rémség megharapja. Negyven nap áll rendelkezésre az átok megtörésére, vagy csatlakozunk a vérfarkasok boldog családjához. Kalandozásaink helyszíne egy mocsaras, erdős terület, ahol a saját problémánk megoldása mellett rá kell jönnünk, hogy ki áll a környéken történt gyilkosságok mögött.

A játék során a Roviótól eddig megszokott izometrikus perspektíva helyett a hősnő szemé-



vel láthatjuk az eseményeket, a haladás során az egyes helyszínek nem, vagy csak csekély mértékben animált állóképek, melyek között az utazásnak nincs animációja. A remek történet mellett az időlimit bevezetése a legnagyobb ötlet. A térképen történő minden egyes lépés egy órát vesz igénybe a negyven napból, így át kell gondolnunk minden léptünket.

Meglehetősen sokféle veszély fenyegethet minket a vadonban, a vérfarkasoktól kezdve az erdő állatain át a ránk vadászó emberekig bizony hosszú a lista, a saját átalakulásunkig hátra lévő, szorongatóan kevés idő bizony jelentősen hozzáad a szavatossághoz, egyszersmind feszült légkört teremt, amit a történet és a szituációkra reagáló zene nagyon jól támogat. Az állóképekből felépített játéktér viszont egy kicsit vontatottá teszi a haladást.

Playman World Soccer

Fejlesztő: **Mr. Goodliving** Értékelés: **9/10**

A Playman sorozat eddigi darabjai híresek remek játszhatóságukról, így nagy várakozásokkal tekintettem a focis játékok táborát gyarapító, új alkotásra. Az eddigi próbálkozások ebben a stílusban eléggé felemásra sikeredtek, főképp az irányítás nehézkessége miatt.

Bátran jelenthetem, hogy sikerült közel maximálisan áthidalni az eddig meglévő irányításbeli gondokat, a Playman World Soccer egyértelműen legnagyobb erőssége a remek játszhatóságában rejlik. Igazából semmi eget rengető újításról nincs szó, csupán a fejlesztők felismerték, hogy az általánosan elterjedt, négyirányú mozgatásra alkalmas D-padok nem adnak elég szabadságot, így a játékos közvetlen mozgatása helyett csak „kormányozzuk” az automatán futó játékost, jobbra vagy balra forgatva. Emellett még három gombra van szükségünk, a 8-as felel a sprintért, a 2-es helyzetérzékenyen a kapura lövés és a szerelés, az 5-ös pedig a passz és a játékosváltás. Remek tanítórész vezet be a fortélyokba, mely után lehetőség van gyors meccs, valamint bajnokság kezdésére. Előbbiben nemzeti válogatottakkal léphetünk pályára, míg utóbbiban egy Playman nevű csapat színeiben indulunk el három bajnokságban, mely során a meccseken nyerhető csillagokkal fejleszthetjük is a társulatot.

A grafika rajzfilmszerű, inkább aranyos, mint realizmusra törekvő, ellenben az időjárási effektek igen jól néznek ki. A hangok szintén igen magas minőséget hoznak, ráadásul elég sok is van belőlük. Annak ellenére, hogy nem vagyok nagy focirajongó, igen jól szórakoztam a játékkal, komolyabb hibát nem is tudnék említeni.

TOM CRUISE
M:i:III
Akciódús kémküldetés a mobilodon. Semmi sem lehetetlen.
KÓD : 1104431
PÁR GOMBNYOMÁS, ÉS INDULHAT A JÁTÉK
Keresd az „Új Gameloft Játékok” linket a Játékok rovatban a Vodafone live!-on!
vodafone
SPORT
Real Football 2006
ÚJ!
SMS KÓD: 1102511
A valósághű focijátékok legújabb gyöngyszeme. Engedd, hogy Cissé, Sevcsenko és Kahn a mobilodra varázsoljon egy igazi meccset! A 48 csapat játékosainak nagy részét hús-vér focistákról min-tázták. Sipszó, zászlók, balhézó drukkerek. Mi kell még egy igazi stadionhoz?
„A legimpozánsabb focijáték, amit valaha játszottam”
www.mobilegamefaqs.com
LOGIKAI
Platinum Sudoku
ÚJ!
SMS KÓD: 1103781
Csiszold a logikád a világ kedvenc fejtörőjével! Írd be a számokat 1-9-ig úgy, hogy minden szám csak egyszer szerepeljen a nagy 9x9-es tábla és a kis 3x3-as négyzetek soraiban és oszlopaiban. Óra indul!
„Ez az igazi szórakozás.”
www.airgamer.de
Legjobb funkciója a megoldókulcs, amely segít meg-fejteni a Sudoku-t az újságban!
SPORT
Asphalt: Urban GT 2
SMS KÓD: 193591
Apró részletességgel kidolgozott, látványos autóverseny. Az ellenfelek dörzsöltebbek, mint valaha, a zsaruk felveszik veled a versenyt, és az ütközések is teljesen valóságosak. Válassz autót, vagy akár motort, hozzá egy belvárosi pályát egy rajt!
IGN.COM EDITORS' CHOICE AWARDS
2005 Legjobb Autós Játéka. (IGN.com)
AKCIÓ
King Kong
The Official Mobile Game of the Movie
SMS KÓD: 193421
Éld át King Kong történetének izgalmas részleteit interaktív környezetben! Légy Jack és érezd az ismeretlen dzsungel feszültségét, vagy légy King Kong és védelmezd szerelmed tűzön-vizen át!
IGN.COM EDITORS' CHOICE AWARDS
Igazi élvezet King Kong bőrébe bújni, amint vadállatias mozdulataival, mégis oly könnyeden végez a dinoszauruszokkal.
SMS-ben is rendelhető!
Küldd el a játék kódját normál díjas SMS-ben a 06 70 700 00 80-as telefonszámra
(mindenképp a 06xxx formátumot használd!)! Mi válaszként küldünk Neked egy linket, amire rákattintva bejutsz a live!-ra, a játék letöltési oldalára, és a feltüntetett árat elfogadva megvásárolhatod a játékot. Kérünk, légy türelemmel, a link eljuttatása a hálózat terheltségétől függően néhány percet igénybe vehet. Jó szórakozást!
A játékok letöltési díja letöltésenként bruttó 780 Ft. A letöltési díjon felül, így a hálózat használatából eredő extra költség minden esetben az Előfizetőt terheli. A Vodafone Magyarország fenntartja az árváltoztatás jogát.
Az alábbi készülékekre töltheted le a játékokat: Nokia 3220, 6230, 6230i; Sagem myV55, myV56, myC52, myC52v; Sharp GX15, GX17, GX25, GX30; Sony Ericsson F500i; Alcatel OT565. A teljes készüléklistát megtalálod weboldalunkon, a www.vodafone.hu/live/jatekok.html oldalon.
© 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo, Asphalt: Urban GT, 2005 Real Football, New York Nights: Success in the City, Midnight Pool, Medieval Combat: Age of Glory, Midnight Bowling and Midnight Hold'em Poker are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Brothers In Arms Earned in Blood is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, the Soldier Icon and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubisoft Entertainment company. © 2005 Paramount Pictures and Dreamworks LLC. All Rights Reserved. War of the Worlds Mobile Game published by Gameloft. All manufacturers, cars, motorbikes, names, brands and associated imagery featured in Asphalt: Urban GT 2 are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.
gameloft
www.gameloft.com

Tudom, mit teszel a gépedbe idén nyáron!

írta · Martinm

Videokártya ajánló

Nem kell országos felmérést végezni ahhoz, hogy bizton kijelenthessük: egy mai aktív játékos gépében jó eséllyel egy 6600GT vagy egy X800 szériás videokártya küszködik a lélegzetelállító effektek megjelenítésén. Sajnos azonban a kegyetlen játékfejlesztők nem tétlenkedtek az elmúlt időszakban, és a látvány javulásával, új effektek bevezetésével ezeket a népszerű kártyákat is halálra ítélték...

Elég csupán a nemrég megérkezett nagyobb neveket említenünk, Oblivion, Tomb Raider, Ghost Recon vagy éppen Condemned – máris világossá válik: ha azt szeretnénk látni képernyőnkön, amit a készítők megálmodtak, bizony fel kell törnünk a családi malacperselyt és ellátogatni a sarki számítógép-kereskedésbe.

Kezdjük a sort az ügyesen csak „belépő szintnek" nevezett kategóriában, de azért már kizárólag a PCIe csatlakozású modellek közül válogatva. Sajnos itt hiába csomagolják szép, színes dobozba a kártyákat, hiába adnak hozzá 1-2 nevesebb játékot, bizony sebességben semmi jóra ne számítsunk. Bruttó 20 ezer forint alatt régebbi architektúrára épülő kártyákat szerezhetünk be, melyekkel néha még a közepes beállítások és a kisebb felbontások is nehezen hozhatók össze a játékhoz elegendő sebességgel. Erre jó példák a X550-es X600-as kártyák, de említhetnénk a 6200-as modelleket is. Ha mindenképpen ebből a kategóriából kell választanunk, az olcsóbb 6600 (nem LE!), vagy a 7300GS kártyák jöhetnek számításba, de figyeljünk rá, hogy a HDR-t és az egyéb effekteket még véletlenül se kapcsoljuk be. Ha egy kicsivel feljebb merészkedhetünk, a 6600GT még mindig jó választásnak tűnhet, bár már csupán mint belépőszintű modell. ATI oldalon itt említhetjük meg a nettó 20 ezer forint magasságában kapható X1300Pro-t is, ami nem rossz választás, ám 3D-s teljesítményben semmi meglepetést ne várjunk. Aki már a 30 ezer forintos nettó árhatáron keresgél, mindenképpen a 7600GS-t vizsgálja meg közelebbről, jó GPU, új gyártástechnológiával, fejlett szolgáltatásokkal és elégséges 3D-s erővel. A 6600GT-nél egyértelműen jobb választásnak minősülő 7600GS-sel állíthatjuk párba a Radeon X1600Pro-t vagy néhány ezressel feljebb az X1600XT-t, melyek ugyancsak fejlett, jó kártyák, ám a szerencsétlenül kiegyensúlyozott GPU nem teljesít túlságosan jól a mai játékok alatt.
Nagyjából ebben a kategóriában indulnak a régebbi architektúrára épülő GPU-k is, mint például az X800GTO vagy a gyengített 6800, ám ezeket jobb, ha elkerüljük elavult felépítésük, szolgáltatásaik és felemás teljesítményük miatt.
Ha feljebb toltuk az árhatárt, és mondjuk a nettó 50 ezer forint alatti kártyák közül válogatunk, a 7600GT-nek jó esélyei lehetnek, hiszen kedvező áron kínál kiváló – tavaly ilyenkor még felső kategóriásnak számító – teljesítményt. Elvétve még találhatunk 6800GT-ket is a piacon, ezeknél shader teljesítményben, fogyasztásban és szolgáltatásokban is többet nyújt a 7600GT és csak a nyers erőt (pl. memória sávszélesség) előnyben részesítő játékoknál tehet szert némi előnyre egy ilyen „őskövület".

Ahogy egyre vastagabban fog a filctoll az árcédulán, annál több kártya közül válogathatunk, ami azonban nem jelenti egyben helyzetünk könnyebbé válását. 50 ezer forint felett, de még a lélektani 80 ezer forinttól innen tanyázik a legkisebb X1800, GTO jelöléssel. Ez a kártya már többet nyújt, mint a 7600GT, mind sebességben, mind szolgáltatásokban, így alig nettó 50 ezer felett melegen ajánlott vételnek számít. Ha van egy kis szerencsénk, még találhatunk a boltokban X1800XL-es kártyát 50 ezer forint körüli nettó áron, ami ugyancsak jó választás lehet.
A 7800GT-k lassú kihalásával keletkezett űr kitöltésére érkezett az nVidia legújabb közönségkedvence, a 7900GT, ami ajándék áron kínál a tavalyi 7800GTX sikerkártyánál is jobb teljesítményt kisebb fogyasztás mellett. Ráadásul a 7900GT kapható, könnyen beszerezhető modell, és egy ilyennel felszerelkezve már nyugodtabban várhatjuk az új generációs játékok eljövetelét (pl. Quake Wars, Crysis stb.). Az ATI válasza erre a még újdonságnak számító, napról napra olcsóbb X1900GT, vagy a másik lehetséges ellenfél, az X1800XT 256MB-os változata, aminek jelenleg még magas az ára, ám ez akár hetek alatt gyökeresen megváltozhat.
A felsőkategóriás kártyákat 100 ezer forint felett találjuk, melyek közül az X1900XT lehet esélyes a vastagabb pénztárcával megáldott játékosok számára, vagy választhatják az alig drágább 7900GTX-et is, amennyiben az nVidia modelljeit részesítik előnyben.

A VGA piacot áttekintve jól látszik, mindkét GPUzilla törekszik lefedni a teljes piacot, amiben jelenleg az nVidia teljesít jobban. Az ATI-nak a középkategóriában van némi elmaradása, ám ez még messze nem kritikus, ráadásul hamarosan érkezik az új, egyelőre nagy titokban tartott RV560/570-es GPU, ami remélhetőleg felveszi a versenyt a 7600GS/GT kártyákon található G73-as chippel.

Az adatok jó kezekben vannak

Az ASUS új asztali megoldásai fejlett adat- és rendszer-helyreállítási funkciókkal rendelkeznek.

Képzeljük csak el a következő esetet. A történet szereplője épp most fejezte be a tökéletes multimédia prezentációját, amit másnap be szeretne mutatni. Hátradől, kinyújtózkodik, kinyit egy sört, hogy megünnepelje a munka befejezését. Mielőtt aludni tér, elhatározza, hogy még gyorsan megnézi, várakozik-e sürgős email a postafiókjában. Lát is egyet, melynek tárgya így szól: „Ön megnyerte a főnyereményt!" „Ó, egek!" örvendezik, miközben az e-mailre kattint, hogy megnézze, mekkora összeget seperhet be. Hoppá! Pénz az nincs, helyette nyert magának egy jó kövér vírustámadást, és minden eltűnt a merevlemezről. Nagy hiba!

Most gondolhatnánk, hogy a srác milyen szerencsétlen, de elhihetik, nem számít, hogy mennyire vagyunk óvatosak, amikor gyanús email kerül a szemünk elé, vagy hogy milyen anti-vírus szoftverek vannak a számítógépen, azok az átkozott hackerek mindig egy lépéssel előttünk járnak.

A szegény srácnak most szerencséje van, mert a számítógépe az ASUS barebone rendszerére épül. A legújabb ASUS Pundit P1-PH1 és a Vintage V2-AE1 a forradalmi Recover Pro szolgáltatást nyújtja.

Recover Pro- innovatív védelem a vírustámadások ellen.

A vírusok egyszerre több mindenben okozhatnak kárt. A fájlok törlése mellett nem kívánt alkalmazásokat telepíthetnek, megváltoztathatják a beállításokat, és biztonsági réseket nyithatnak meg - vagyis hatalmas, helyrehozhatatlan zűrzavart okozhatnak.

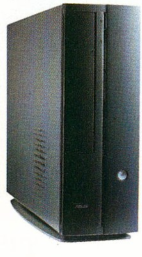
A Recover Pro egy mindig rendelkezésre álló rendszer helyreállító eszköz. A merevlemez védett területére menti a felhasználó adatait, az alkalmazásokat és az operációs rendszert, és automatikus rendszerhelyreállító pontokat hoz létre, hogy a lehető legkevesebb változtatás vesszen el. Még visszaállító CD és a rendszer elindítása sem szükséges. Egy pár egérkattintás és a rendszer pillanatok alatt helyreáll.

Pundit P1-PH1 - A mindenes multimédia központ

A Pundit P1-PH1 egy sor piacvezető specifikációt nyújt egy igazi szórakoztató központ kialakításához. DVI, D-sub, S-Video, TV kimenet, S/PDIF ki- és bemenet, 5.1 csatornás hang, CF és három-az-egyben (MS,SD,MMC) kártyaolvasó csak néhány a gazdag funkciókínálatból.

Vintage V2-AE1 – Helymegtakarítás elérhető áron.

A Vintage V2-AE1 több mint egy PC, amit az asztal alá rejtünk - a technológia és az



▲ A Pundit P1-PH1 gazdag multimédia eszközökben

esztétika ötvözete. A kétrétegű keret egy különleges külsőt kölcsönöz, amely lehetővé teszi a Vintage V2-AE1 számára, hogy praktikus helykihasználásával és stílusos megjelenésével illeszkedjen bármilyen épületbelső kialakításhoz. Két PCI foglalattal, egy PCI Express x16 foglalattal, egy PCI Express X4 foglalattal és két optikai meghajtó foglalattal a rendszerbővítés a multimédiás

▲ Könnyen csatlakoztathat WiFi antennát a Vintage V2-AE1-hez (Opcionális)

szórakozás és a nagysebességű számítástechnika irányába egyszerű feladat.

Minőség, amiben megbízhat.

Az összes ASUS asztali barebone rendszer számos minőségellenőrző teszten megy keresztül. Mint vezető alaplap és videokártya gyártó, az ASUS rendelkezik azzal az erőforrással és szaktudással, amivel biztosítja, hogy asztali rendszerei mindenfajta nehézség nélkül együttműködnek az összes alaplappal és bővítőkártyával. Az elektromágneses kisugárzás tesztelésével az ASUS mérnökei arra törekednek, hogy minimálisra csökkentsék a más eszközökkel való interferenciát, így ezek a rendszerek kiváló munkakörnyezet biztosítanak.

Azt hiszem a srác nem is annyira szerencsétlen. Legalább annyira okos volt, hogy ASUS barebone rendszert választott számítógépe alapjául. Fejlett rendszer-helyreállítási technológiával, kreatív, helytakarékos kialakítással, gazdag multimédia funkciókkal és a szigorú minőségellenőrzéseknek is megfelelve a Pundit P1-PH1 és a Vintage V2-AE1 ideális alap egy számítógéphez.

Fizetett hirdetés

h.a.g. Hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

írta · Joshua

Nemzetkarakter á'la Google

A számok nem hazudnak

Néhány évvel ezelőtt egy pénzügyileg az EU által is támogatott, óriási tömegeket megmozgató közvélemény-kutatás zajlott a tagországokban, ahol a kérdezők elsősorban arra voltak kíváncsiak, hogy a polgárok szerint létezik-e olyasmi, hogy „nemzetkarakter", és ha igen, a válaszadók szerint mi egy-egy náció legfontosabb jellemzője. Habár az ötlet zseniális volt, a kutatók nem számoltak azzal, hogy a széles statisztikai alap óhatatlanul a közhelyesség felé viszi el a válaszokat. Így aztán végeredményül olyasfajta kollektív bölcsességekkel lettünk gazdagabbak, miszerint az olaszok családszeretők, a franciák "tudnak élni", a spanyolok temperamentumosok, az angolok meg persze "hűvösen udvariasak" (látszik, hogy a többség még soha sem volt ittas, önmagukból kivetkőző angolokkal zsúfolt szórakozóhelyen). Egyedül a belgákról alkotott közvélemény okozott némi meglepetést, de ott a népítélet olyan durva volt, hogy esetleges ilyen nemzetiségű olvasóink érzékenységét kímélendő, le sem merem írni...

Egyszóval szociológiai szempontból a teljes projektköltség ablakon kidobott pénznek bizonyult – mindazonáltal bizonyos tanúságokkal is szolgált a jövőre nézve. Nem tudom, ezeket elemezte-e a Google, mindenesetre most valami hasonló fába vágta a fejszéjét, persze a rájuk jellemző módon sokkal professzionálisabb, teljesen egyedi megközelítést alkalmazva. Az ötletük azon alapult, hogy habár a rendszerükben keresést folytató egyének személyiségi jogai számos törvénnyel vannak körülbástyázva, mindez már nem igaz nemzeti szinten – vagyis nyugodtan nyilvánosságra hozhatják, hogy az egyes nációk fiainak és lányainak kollektíve mik a kedvenc témái. Így aztán olyan kérdésekre kaphattunk választ, hogy mely országok érdeklődnek legjobban a demokratikus értékek iránt, melyek a leginkább vallásosak, vagy épp ellenkezőleg, hogy melyek a leginkább szexisták (esetleg mindkettő egyszerre).

Nos, hogy elsőként a valószínűleg mindenkit leginkább érdeklő kérdésre válaszoljak, a nemiség iránt számarányuk függvényében a pakisztániak (!) mutatják a legnagyobb érdeklődést, még a csaknem hasonlóképp lelkes indiai szomszédjaikat is megelőzve. Ez finoman szólva is ellentmond annak a külvilágban kialakult képnek, hogy Pakisztán a szigorú iszlám vallásosság talaján álló ország volna – pontosabban az ország lehet, de a lakói... Más kérdés, hogy a pakisztániak második számú kedvencei a dán karikatúrák voltak, gondolom, utólag sokan szerettek volna képbe kerülni, hogy miért is tiltakoztak (az erőszaktól sem visszariadva) hónapokon keresztül.

Azokat, akik azt hiszik, hogy a nyugat kollektív szellemi állapota akárcsak egy fokkal is jobb volna, azonnal ki kell, hogy ábrándítsam: köreinkben a legtöbb keresés az olcsó macskaeledelre irányult. Persze azért a kutyatáp sem maradt le különösebben messze, és szintén utat talált a top 10-be.
További önkényes szemezgetés a statisztikákból: az írek hozták azt, amit elvárunk tőlük: leginkább a Guiness sörrel kapcsolatos információkra vágynak. Ami viszont finoman szólva is durva: a „gay sex" szóösszetételt a Fülöp-szigetek mellett leggyakrabban Szaúd-Arábiában pötyögték be a keresőbe a felhasználók – abban az országban, ahol a kérdéses tevékenység halálbüntetést von maga után... Allahot arányaiban ott keresik a legtöbben, ahol az ember legkevésbé várná: Hollandiában és a skandináv országokban. Fegyverek után – per-

sze az amerikaiakon kívül – leginkább az argentinok, mexikóiak és kolumbiaiak érdeklődnek, ami (ismerve a kérdéses országok közállapotait) egyáltalán nem nevezhető meglepőnek. Nem várt fejlemény az is, hogy kik bizonyultak a demokrácia internetes bajnokainak: a kérdéses szót legtöbbször a Google mandarin nyelvű változatába gépelték be, míg a sor végén az arab nyelvű országok kullognak, köztük az elméletileg éppen polgári átmenet alatt álló Irakkal.

A legérdekesebb azonban az, hogy a keresések mennyire hűen leképezik pl. egy-egy ország gazdasági, társadalmi és politikai viszonyait. Példának okáért Franciaországban, ahol már megkezdődött a köztársasági elnöki szék utódlásáért folytatott küzdelem, a Google adatinak tanúsága szerint Nicolas Sarközy nagy valószínűséggel toronymagasan vezet, mivel jelentősen többen érdeklődtek iránta, mint vetélytársai (Chirac és Villepin) iránt együttvéve. Persze mindebbe azért nem kevés bizonytalanság is vegyül, hiszen nem biztos, hogy ugyanannyian szimpatizálnak is vele, mint ahányan beírták a nevét a keresőbe... Óvatosságra int George W. Bush esete is, aki ugyan a legtöbbet keresett személy mind Oroszországban, mind Iránban, a legnépszerűbbnek biztosan nem mondható. Anand Giridharadas, az International Herald Tribune munkatársa mindenesetre a fenti történések nyomán elérkezettnek látta az időt arra, hogy aktualizálja Machievelli híres mondását, miszerint „Célravezetőbb a herceg számára, hogy féljék, mintsem szeressék, ha nem lehet mindkettőt.” Az új, az internet-kor valóságához igazított változat pedig már így hangzik: "Célravezetőbb a politikus számára, ha keresik (és megtalálják), mintsem szeressék..."

Hanxon
Hamisított chipek Kínából

Az valószínűleg már senki számára nem hír, hogy derék kínai barátaink gátlástalanul másolják, és utána saját fejlesztésű termékként árulják a nyugatról származó termékeket, olyasmiről azonban eddig nem igazán hallottunk, hogy ilyesfajta módon bánjanak el egymással is. Márpedig most pontosan ez történt, mivel Csen Jin, a shanghaji Jiaotong Egyetem nagy tiszteletnek örvendő kutatója éppen munkaadó gazdáját, a Kínai Népköztársaságot verte át olyan hamisított chipekkel, amelyeket saját fejlesztésének állított be. Pedig nem voltak azok, sőt a kérdéses lapkákon egyáltalán semmi kínai nem volt a felirat kivételével. Mint kiderült, a Hanxin processzorok valamennyi generációja valójában a FreeScale (a Motorola chipgyártó részlege) terméke, ennélfogva a kifejlesztésük sem kerülhetett 14 millió dollárba – márpedig a derék prof pontosan ekkora összeget vett fel értük...

Tasmania 925m
Egy pohár víz vagy iPod ?

Nem tudom, ki mennyire követte nyomon a múlt havi tasmániai bányabaleset, amelynek során a mentőcsapatok több mint másfél hétnyi (!) kemény munka árán szabadították ki a két föld alatt rekedt bányászt. Tulajdonképpen az sem baj, ha semennyire, mert számunkra ez csak mellékszál a fősodor mellett, ami a két szerencsétlennek lejutatott túlélőcsomag tartalmára koncentrál. Tudjátok mi volt benne? Két darab iPod, mint a munkáltató ajándékai (!), hogy „legyen mivel elütniük az időt”! Ráadásként egy digitális kamera, hogy megörökíthessék szeretteik (és persze az éhes média számára), hogy mennyit szenvedtek embertelen körülmények közepette, kis híján egy kilométeres mélységben.

Arról már nem szól a hír, hogy Brant Webb és Todd Russel hogyan értékelte (vagy egyáltalán értékelte-e) a nagylelkű felajánlásokat, mindenesetre egyikük megjegyezte, hogy a víznek, a zseblámpának, és kisfia egyik neki készített rajzának örült inkább...

Betiltott laptopok
Megosztott figyelem

Ha akarnánk (de nem akarunk), lényegében minden hónapban közreadhatnánk egy terjedelmes listát arról, hogy a világ szerencsésebb felén éppen mely oktatási intézmények ajándékoznak ingyen laptopot hallgatóiknak, vagy biztosítanak számukra szuperkedvezményes vásárlásai lehetőségeket. Arról viszont szívesen hírt adunk legalább egyszer, hogy már olyan iskolák is akadnak, amelyek meghaladták eme trendet, és immár nem pártolják, hanem egyenesen tiltják a laptopok használatát – legalábbis az előadások és szemináriumok alatt. Az okok rendkívül prózaiak: nem érezvén magukban kellő energiát a tudományokban való elmélyülésre, a diákok egy része nem átall szabadidős tevékenységeket végezni számítógépén, és ehhez ráadásul többnyire alma matere eredetileg egészen más célokra szánt hálózatát veszi igénybe. A legtöbb gondot állítólag az online szerencsejáték-függők okozzák – tőlük csak kissé maradnak el azok az MMORPG-fanatikusok, akik néhány virtuális tapasztalati pontért a valós világ olyan, nagyon is kézzelfogható vetületét is hajlandóak beáldozni, mint az iskolai érdemjegy... Más oktatók azért kárhoztatják a számítógépeket, mert az szerintük egyszerű gépíróvá silányítja a hallgatókat, mivel a szövegbevitel mellett már nem marad energiájuk sem az előadások intellektuális finomságainak érzékelésére, sem az interakcióra. Mi ehhez csak annyit fűznénk hozzá, hogy kis hazánkban először a laptopok tömeges elterjedését szeretnénk látni az iskolai ifjúság körében, tiltásukról pedig ha csak lehet, majd később beszéljünk...

Hardver mentőöv

írta · Cray

Kattogó winchester

Tisztelt PC Guru Team!
Az lenne a gond, hogy a gépemben szerintem a vinyóval van valami probléma. Az a baj, hogy kattan (mint amikor bootol) és utána megy minden rendesen. Régebben ez nem így volt, kattanás után a gép le is fagyott. Miután a rackre fogtam az egészet, és kivettem, ment is rendesen de egy kis idő múlva megint kattant, de már nem fagyott le. Ez a kattanás elég idegesítő és szerintem rendellenes is. Pedig rendesen van hetente 2* töredezettségmentesítve + lemezszkennelve. 120GB Maxtor vinyóról van szó. A kábelek biztos jók, a táp 450W. Amúgy a levél írása közben is kattant. Ha vennem kell újat, milyet, mekkorát? A másik egy kérdés lenne, hogy mit vegyek VGA-t vagy procit mert most egy FX5200 van és 2,40GHz Celeron... A RAM 1GB Dual channel, ehhez kéne valami. Egy tesztben azt láttam, hogy procicsere után több FPS-t nyomott a játék, de VGA sem ártana. 30 000-ben venném, én 3,06 vagy 3,20 GHz Celeron D-re vagy INNO3D Gef.6600GT-re gondoltam, de a Ti véleményetek is kéne. Ennyi lenne, lécci segítsetek előre is köszönöm. Lakner Barnabás

Kedves Barnabás!
A winchester-gondra én a korábbi számokban is javasolt HDD diagnosztizáló programot javasolnám, ami PowerMax névre hallgat és kimondottan a Maxtorok lelkivilágához lett tervezve. Letölthető a www.maxtor.com-ról. Egy 120 GB-os cuccon a teljes nagyteszt el fog tartani jó pár óráig, de ez szinte 100%-os hatékonysággal kiszűri a problémákat, hardveres szinten is. Ez azért fontos, mert a kattanás fizikai problémára utal, valószínűleg a fej valahol hozzáér olyasmihez, amihez nem kellene. (A vinyó tápkábelét sem ártana megnézni, lehet hogy kontakthibás. Próbáld óvatosan megmozgatni, miközben megy a gép, ha ettől jelentkezik a kattanás, megvan a bűnös. – Joc)

Ha a cucc garanciális, gyakran már ennyi is elegendő a cseréhez, ha pedig már lejárt a jótállás, remélhetőleg gazdaságosan megjavítható. Első dolgod mindenesetre az legyen, még a PowerMax futtatása előtt, hogy az összes fontos adatodat kiírod DVD-re vagy CD-re, mert sose lehet tudni...

A 2,4-es cerka mellé pont jó súlyban van az FX5200, így szerintem bármelyiket is cseréled le, a további bővítésig kicsit kiegyensúlyozatlan marad a konfigod. Szerintem tedd félre a lét és gyűjts még mellé annyit, hogy a CPU-t és a VGA-t is egyszerre ki tudd cserélni. 2x512MB RAM mellé én most is kedvenc középkategóriás VGA-mat, a 6600GT-t ajánlom (esetedben szigorúan AGP-s változatot természetesen!), procinak pedig tökéletes lesz pl. egy 2,8-as P4. Ilyet újonnan már csak nagyon kevés helyen találni, ezért az utolsó lehetőséged a netes apróhirdetés, ami nem feltétlenül jelent rosszabb vételt, mint a bolti cuccok. A Celeron családot szerintem mellőzd, mert nem igazán játékra lett kitalálva, ilyesmit használva az emberben mindig felmerül némi elégedetlenség a teljesítménnyel kapcsolatban...

Neon és LED

Sziasztok!
Van nekem egy gépem, egy neonos LED-es csodalény. Ezzel kapcsolatban lenne kérdésem. Kiéghet-e a neon és a LED valamikor? A második kérdés: AMD Athlon3200+ (FSB 400, 512 cache, socket 462 vagyis socket A, Barton mag) Asus A7V600-X, 1024 MB 400 MHz-es RAM, ATI Radeon 9600 Pro, 200 gigás Maxtor SATA vinyó. Kihajtana ez a gép egy ATI Radeon X800XT PE-t? 3. kérdés : 2 neon van benne (2 thermaltake) + 4 venti (3 ledes) és egy 12cm-es. Ehhez elég egy MACRON 400W táp? És ha már itt tartok, mi a véleményetek a MACRON tápról? Szeretnék majd venni előlapi panelt is... Abból milyet vegyek, ami még 8000 FT-ból kitelik és jó? Válaszotokat előre is köszönöm. Dávid
Ui: Az újság nagggyon király!!!

Kedves David!
A neon, mint hidegkatód világítótest kiéghet, élettartama azonban 10 000 órákban mérhető, tehát 0-24-es üzemben tartva a gépet sem könnyű addig hajtani őket, míg megadják magukat. A 3200+-os Bartonról jó véleménnyel vagyok, még mindig komoly nyers erőt biztosít, és szerintem elegendő a teljesítménye egy korrekt X800XT PE kártyához is. Valószínűleg az említett VGA jobban teljesítene pár fps-sel teszem azt egy FX60-as AMD mellett, de a kérdés gyanítom arra vonatkozott, hogy kell-e alaplapot meg CPU-t is cserélned. A válaszon nem, szerintem egy ilyen konfig ilyen kaliberű kártyával megtámogatva még mindig ütőképesnek mondható.

A Macron tápról borzasztóan rossz véleménnyel vagyok, egy ilyen gépet semmi pénzért nem bíznék rá... Gyanítom, van a gépeden plexi oldallap (remélhetőleg a neonok nem a gépház külső részét díszítik), ez esetben én villámgyorsan kukáznám a Macront, és beszereznék egy korrekt, 400-420W-os, 12cm-es LED-es ventillátorral ellátott Sirtec vagy Chieftec tápot. Ez további optikai tuningot és biztos alapokat adna a gépnek. Előlapi panel nagyon sokféle van, attól függ, mire szeretnéd használni. Ha azért kell, mert utálsz állandóan a gép mögé kúszni, valahányszor USB-s vagy FireWire eszközt csatlakoztatsz, vagy van digikamerád, esetleg telefonod, amiben memóriakártya van, és kellene egy korrekt kártyaolvasó, akkor az én ajánlatom az AeroCool Coolpanel II-es verziója. Ez a fentieken kívül még képes 4 db ventillátort is szabályozni, riasztási funkciókkal kiegészítve. Ellenben ha neked kizárólag a külcsín számít, és csak a ventik fordulatszámát szeretnéd állítani, a Zalman ZM-MFC1-es paneljét ajánlom. Ez 6 db ventillátort képes kezelni, ebből négyet fokozatmentesen, kettőt pedig három fokozatban, ahol a legkisebb állás a teljes kikapcsolást jelenti. Nem mellékes szempont a Zalmannál, hogy eszméletlenül jól néz ki működés közben.

Vibráló monitor

Hello GURU!
Azért írok, mert nagyon nagy gondom van. Pár nappal ezelőtt egyszer csak elkezdett vibrálni a

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

monitor. Először annyira nem érdekelt, mert 5 éves, gondoltam régi, annyi a hiba. De aztán észre vettem, hogy csak ablakok megnyitásánál vibrál. Pl. a Harry Potter 4-nél a bevezetők vibrálnak, a többi nem. Gondoltam biztos szoftver hiba. Újratelepítettem a gépem. Nem javult. Csökkentettem a frekvenciáját 60Hz-re. Ment is egy ideig, aztán újra rákezdett. De ez még nem elég. Játszom, aztán egyszer csak lefagy. Utána csak harmadszorra bootolt fel, előtte mind a kettő bootnál lefagyott. Ezután ismét lefagyott, és azóta ezt írja ki: „Disk boot failure, insert system disk and press enter". Szétszedtem, megigazítottam a winchester kábelét, utána összeraktam, és azóta ha bekapcsolom, akkor csak ég a kis lámpa hogy dolgozik, de egyfolytában, pedig nem csinál semmit, se kép se hang. A DVD tálcáját kitolja, az egér és a billentyűzet lámpája (egérnek a lézere) villan egyet és kész. Nem tudom, mit tegyek. Féléves a gép, és nem egy rossz gép. Mi ment benne tönkre? Foxconn 865GV + ICH5, Intel Pentium 4 3000MHz 1MB L2 cache, 1024MB PC3200 400MHz RAM, Intel extreme graphics 2, LG 16x DVD-író, Samsung 80GB-s winchester, 300W-s PFC táp.

Válaszotokat előre is köszi.

Egy hűséges olvasó: demondriver

Kedves demondriver!

Első olvasatra valóban monitor (esetleg VGA) gond lehet, azonban a HDD birizgálását követő hibaüzenet, és a „se kép se hang" effektus az alaplapra tereli a gyanút. Azért is, mert a deszka integrált VGA vezérlővel rendelkezik, tehát ezen komponens meghibásodása egyben az alaplap meghibásodását is jelenti. Ennek enyhén ellentmond az a tény, hogy egy – szerintem – nem igazán minőségi tápegység adja a kakaót a gép alá. Annak, hogy a táp a ludas, igen csekély a valószínűsége, én elsőnek mégis ezt ellenőrizném egy jól működő (és nagyobb teljesítményű!) kölcsöndarabbal. Ha ez a kísérlet nem vezet eredményre, marad az alaplap, aminek otthoni szétrobbantását (értsd: kiszerelését) nem ajánlom, hacsak nem csináltál már sokszor ilyesmit. Ez az az eset, amikor célszerű a cuccot, úgy ahogy van szervizbe cipelni. Legutolsó helyre sorolnám a HDD meghibásodásának esélyét, amire az esély szinte nulla, de az általad említett hibaüzenet ezt is jelentheti. Mindenesetre az első dolgod az legyen, hogy a HDD-t elviszed egy haverodhoz, ahol megnézitek, hogy működik-e, és ha igen, akkor azonnal mentsetek le róla minden fontos adatot. Aztán irány a szerviz!

RAM gond

Üdvözlöm!

Az alábbi problémával fordulok Önhöz: vettem a gépembe 512 MB 400 Mhz-es DDR RAM-ot és betettem a másik mellé (1. és 3. slot). A gondom az, hogy a gép újraindul, ha benne van az új RAM és ha úgy indítom el, hogy csak az új van benne, el sem indul. Gondolom a RAM a hibás. A boltban az eladó azt mondta, hogy hoz másikat. Én azt szeretném megtudni, hogy nem lehet-e az a gond, hogy az én gépemben Infineon RAM van (a chipekre ez volt írva), míg a vásárolt RAM Samsung volt. Az eladó azt mondta, hogy csak ilyet tud hozni, és nem szeretném, ha ez a továbbiakban problémát okozna. Válaszát előre is köszönöm!

Tisztelettel:

Takács Richárd

Kedves Richárd!

Ez olyan jellegű probléma, amire sajnos nem lehet felkészülni: senki élő ember nem képes garantálni azt, hogy X alaplapban Y RAM kifo-

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabálya-

MEGNYÍLT MÁSODIK ÜZLETÜNK!!!
1036 Budapest, Kolosy tér Lajos u. 47.
(a 6 -os, 60-as, 86-os buszok megállójában)
TEL: 1/242-00-83
Nyitva: H-P: 9-19 Szo: 10-16

MagiComp

1054 Budapest, Bajcsy-Zsiliszky út 60.
(Báthory u. sarok, trolimegálló)
TEL: 1/373-05-82 20/538-55-46 30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8-20 Szo: 10-16

www.magicomp.hu - info@magicomp.hu

1.620.-
SD CARD
Secure Digital Memory

8.430.-
DVD RW
LG 4167 belső DVD író

PENDRIVE
hordozható USB memória

CD-DVD POLÍROZÁS
Ha újra olvasni szeretnéd öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk, akár meg is várhatod!

5 perc alatt kész!
990 FT
CD-DVD POLÍROZÁS

Processzorok	bruttó
Semp. (S.754 64 bit) 2500+ BOX	15.360
Semp. (S.754 64 bit) 2800+ BOX	17.310
Semp. (S.754 64 bit) 3000+ BOX	18.090
Semp. (S.754 64 bit) 3300+ BOX	21.810
Athlon64 3200+ (S.939) OEM	28.500
Athlon64 3500+ (S.939) OEM	35.700
Athlon64 3700+ (S.939) OEM	46.800
Celeron-D (S.775) 2.8GHz BOX	12.960
Celeron-D (S.775) 3.0GHz OEM	12.750
Intel P4 (S.775) 3.0GHz BOX 2MB	42.180

Videokártyák	bruttó
ATi 9550: 128MB/256MB	9.420/11.100
ATi 9600Pro Gigabyte 128MB	14.340
Gigab. X600Pro: 128 / 256MB	17.160/18.600
GF: MX 4000 / FX 5200	6.660/7.530
Club3D 6600GT: AGP/PCIE	31.770/31.740
GF: 7300GS: 128MB/256MB	13.950/15.240
INNO3D: 6800GS / 6800GT	52.740/59.960

TV-Tuner kártyák	bruttó
ASUS P7131	10.740
Leadtek Tv2000 Expert	15.330
Hauppauge WinTV FM	14.640

Memóriák	bruttó
DDR400 512MB / 1GB Brand	8.100/18.990
DDR400 512MB: Kigston 5év	11.220
DDR400 512MB: Corsair 5év	11.760
PenDrive: 256 / 512 MB	2.220/2.820
PenDrive: 1 / 2GB	5.160/9.990
SD Kingst.: 256/512/1G	3.420/4.320/7.620
CF Kingst.: 256/512/1G	3.840/5.250/7.920
XD Olympus: 256/512/1G	6.090/10.050/13.980

Merevlemezek	bruttó
Maxtor (2M) 40/80	9.870/11.100
Maxtor (8M) 80/160/200	11.700/15.000/16.980
Maxtor (16M) 250/300	18.210/22.620
Maxtor (SA2) 160/200	16.530/18.150
Maxtor (SA-16M) 250/300	19.500/23.970
3 év gar. Sams. (8M) 80/160	11.490/15.120
3 év gar. Sams. (8M) 200/250	18.480/19.500
3 év gar. Sams. (SATA2) 160/200	15.570/18.120
3 év gar. Sams. (SATA2) 250/300	18.960/24.720
Seagate(8M) 160/200/250	16.500/19.200/20.970
Seagate(SA) 200/250/300	18.450/22.770/24.240

Szoftverek	bruttó
Win.XP OEM: Home / Prof.	24.420/39.060

Alaplapok	bruttó
ABIT(2év): NF8-V2 / GD8	15.060/19.530
ABIT(2év): KN8 Ult. / KN8-SLI	20.460/23.880
ASUS P5P800 SE / K8VXMX	16.530/12.240
ASUS: K8N / A8N-SLI	14.190/25.320
ASRock: K8UpNF3 / A8XM	10.500/11.400
ASR(LGA): TwinsHDTV/VM800	15.060/12.720
Gigabyte (2év): K8NF9 / Ultra	18.990/23.970
Gigabyte (2év):K8U/K8NSC	12.180/12.690

Optikai meghajtók	bruttó
DVD-ROM: LG / Toshiba	3.420/4.200
LG: 4167 OEM / H20L	8.430/10.290
NEC OEM: 4550 / 4571	8.940/9.630
Pioneer OEM: 111D / 110	8.550/9.930
Plextor 750A	13.260

Festékpatronok, tonerek	bruttó
Canon BCI-24 fekete / színes	1.632/3.444
Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
HP 6656 / 6657 / 6658	4.320/6.960/4.998
HP C8727 / 8728	3.810/4.500
HP toner Q2612 orig. / utángy.	14.700/10.980

További részletek online árlistánkon... Az ár változtatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmazzák a 2%-os készpénzfizetési kedvezményt

gástalanul fog működni. Ma már szerencsére nagyon ritka, amikor egy tökéletesen működő modul nem hajlandó együttműködni egy jól működő alaplappal, ezért én inkább arra gyanakszom, hogy az Ön által vásárolt modul valóban hibás volt. Ebben az esetben a garanciális csere indokolt. A modulok gyártóinak különbözősége nem szokott sok gondot okozni, példának remek a saját konfigurációm is: egy Infineon modul mellett egy egyszerű Hynix teljesít szolgálatot már nagyon régóta, minden gond nélkül.

Instabil gép

Kedves mentőöv csapat!
Szeretnék tőletek kérdezni valamit. Mitől van az, hogy a számítógépem általában játékok futtatása alatt, csak úgy lefagy, közben a hangszóróból sistergés hallható. Néha egyszerűen csak magától újraindul az egész rendszer. Az is elő szokott fordulni, hogy percekre megáll a gép, majd tisztára széttöredezve jelenik meg a képernyő játékok alatt. Nagyon tanácstalan vagyok. Szerintem vagy a memória (1 GB 400 Mhz nem márkás) vagy a táp (400W, márkátlan) a hunyó. A gépem alkatrészei: ABIT KD7 alaplap, AMD Athlon XP 2400+, Sound Blaster Audigy, Maxtor 60GB, GF 5600. Nagyon megtisztelő lenne a segítségetek. Köszönettel, Bánki Péter.

Kedves Péter!
Jól látod a helyzetet: elsőként én is másik táppal próbálnám ki a masinát. Ha ez nem vezet eredményre, a széteső képből kiindulva a VGA-kártyára kezdenék gyanakodni. Itt szintén egy haver tutira működő videokártyájának ideiglenes beépítése segíthet a probléma kiszűrésében.

Fagyások

Üdv!
Volna egy eléggé kellemetlen problémám. A videokártyám Battlefield 2 alatt működik, de mikor hirtelen váltás van, azaz járműbe beszállok vagy felrobbantanak, lefagy a játék. Van, hogy sípol is a gép, és csak restartra reagál. A kártya egy ATI Radeon 9800 PRO és ki lett cserélve rajta a hűtés passzívra. Arra gondoltam, hátha túlmelegszik, de nem, mert lekaptam a ház oldalát és miután ismét eljátszotta a sípolós előadást, megnéztem a bordát, ami normál hőmérsékletű volt. A gép többi része: Asus A8V deluxe, AMD Athlon 64 3700+, és 1GB RAM. Ezek most lettek cserélve, még nincsenek 1 hetesek sem. Csak a videokártya az, ami a régi gépből maradt. Meg persze a táp, ami egy: 460 W-os EZ Media. Ezt a tápot havertól kaptam, szerinte jó táp, én nem ismerem. Eddig ilyen nemű probléma nem merült fel a kártyával. Nemrég próbáltam ki az Obliviont is, ott is befagyott mikor beléptem az egyik házba. Igaz az Oblivionnal eddig csak egyszer történt. Mind a két játékot közepes beállításokkal tolom. Annyit még megemlítenék, hogy mikor megkaptam a BF2-t az alap driver, ami a kártya CD-jén volt nem nagyon bírta, így felraktam a 6.4-es Catalystet, de nem sokat változott a helyzet. Előre is köszönöm a segítséget és a válaszotokat. Lagolit

Kedves Lagolit!
Ellenőrizd, hogy a passzív hűtés korrekt módon lett-e felszerkesztve a VGA-kártyára! Azt kell elsősorban megvizsgálni, hogy a borda tökéletesen felfekszik-e a GPU magra, ellenkező esetben hiába langyos a borda, ha nem hűt semmit és megfő alatta a chip. Szintén nagyon fontos a szilikonpaszta, ha ez hiányzik, a pótlása és a borda tökéletes felszerelése legyen az első dolgod.

Az EZ Media tápjairól még nem sokat hallottam, ez persze jelenthet jót is, de én amondó vagyok, hogy a legközelebbi gépfejlesztésnél már ezt a komponenst is le kellene cserélni. Mindenekelőtt azonban le kellene ellenőrizni a BIOS-ban, a tápegység által leadott feszültségértékeket. Ha a három érték közül (3,3, 5 és 12 volt) valamelyik érték 5-8%-nál nagyobb mértékben tér el a normálistól, a tápcserével sajnos nem várhatod meg a következő fejlesztési hullámot... Ha a feszültségek normális értékek között maradnak, a következő lépés legyen a VGA kártya ellenőrzése, egy másik kártya behelyettesítésével. Ha úgy is bohóckodik a gép, akkor következzen a memóriateszt (memtest86+) és a HDD tesztek (Maxtor esetén PowerMax, IBM-Hitachi esetében Drive Fittness Test, Seagate-nél SeaTools, Samsungnál vagy a Maxtor vagy az IBM tesztet érdemes használni).

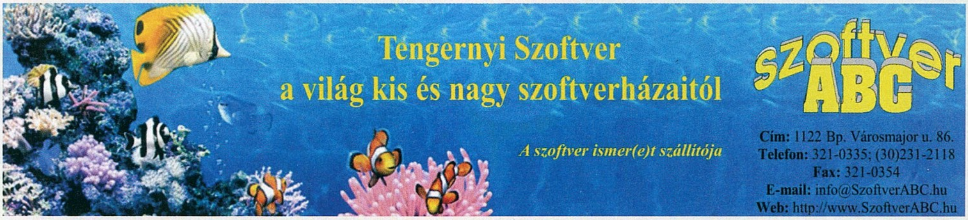
3,8 GHz proci és Crossfire

Hali Guru!
Először is szeretnék gratulálni az újsághoz, nagyon tetszik, csak így tovább. Az érdekelne engem, hogy honnan szereztétek a 3,8 GHz procit, vagy ez nekünk egyszerű halandóknak nem elérhető? Második kérdésem, hogy tudtok-e olyan alaplapot ajánlani, amibe két processzort lehet egyszerre beletenni és járatni (esetleg két dual core proci, ha szimpla nincs nagyobb). Ehhez gondoltam beszerezni egy Radeon X1900XTX kártyát, vagy két 7800 GTX-et SLI-ben. Mi erről a véleményetek? Nagy marhaságot gondoltam ki? Utolsó kérdésem, mert nagyon nem értek hozzá, hogy mit jelent a Radeon X1900XTX leírásában a crossfire? Előre is köszönöm a választ, sziasztok! Nagy Miklós

Kedves Miklós!
A 3,8GHz-es CPU-t Martinm kolléga bocsátotta spiderman rendelkezésére, akitől nem átallottam elkunyerálni, végül a teljesítménytesztek alapjául szolgáló konfigban landolt. Boltban szerintem azért nem elérhető nagy tömegben, mert a hazai piac nem igazán alkalmas a magasabb árú CPU-k felvételére.

Olyan alaplap létezik, amibe kettő vagy több CPU illeszthető, régen lehetett is ilyeneket kapni otthoni felhasználásra is, manapság azonban a HyperThreading és a DualCore miatt ezek a cuccok teljesen eltűntek a piacról. A szerverek világában természetesen a többutas alaplapok továbbra is fontos szerepet töltenek be, de a magánszféra számára ezek többnyire feleslegesek és nagyon drágák.

A VGA kártyák otthoni többszörözése nem rossz dolog, ha ilyen irányú terveid vannak, akkor NAGYON mélyen a zsebedbe kell nyúlnod, hogy ki tudj fizetni egy ilyen gépet. Az alapja egy ilyen rendszernek az SLI-t vagy CrossFire-t támogató alaplap, egy „medvére töltött" (nagyon nagyteljesítményű) tápegység, és a két VGA kártya. Mint az a fentiekből kiderül, a CrossFire az ATI kártyák duplázását jelenti, de technológiájában jelentősen eltér az nVidia-féle SLI-től, így semmiképpen nem összekeverendő a kettő egymással!

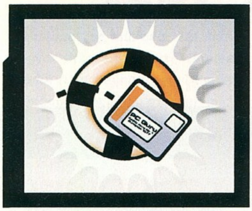


MOBILARENA

mobilélet ONLINE

HÍREK, TRENDEK, TESZTEK

http://mobilarena.hu



Szoftver mentőöv

írta · Gandalf

Internet

Szasztok!

Nem kertelek, íme a kérdéseim:

Milyen letöltés-gyorsítót ajánlotok (Free/shareware)? Hogy lehet, hogy 512-es netem van, mégis csak 50-nel jönnek a cuccok?

Hogy tudom megnézni, hogy tényleg bírja a net az 512-t? Ismertek-e fájl-javító programo(ka)t??

Egyelőre ennyi!

Előre is kösz: egy Gurut olvasó egyed

Kedves Olvasónk!

A magam részéről a GetRight és a FlashGet programokat használtam, de az utóbbi időben leszoktam róluk. Jó még a Free Download Manager is. Próbáld ki, melyiket találod leginkább kezedhez állónak.

Ha lassú a hálókártyád, ne nagyon lepődj meg a lassúságon. Jelentősen le tudja fékezni a letöltés sebességét, ha nem 100-as, csak 10-es hálókártyával dolgozol. Az se mindegy, milyen OS fut a gépeden. Nálam az XP-s masina jóval gyorsabb letöltéseket produkál, mint a Win98-as gép (igaz a vasa is jobb valamivel).

Vannak oldalak, amelyek segítenek lemérni a tényleges sebességet, a legtöbb szélessávú szolgáltató kínál ilyet. Szerintem leggyorsabban úgy kaphatsz választ kérdésedre, hogy megkérdezed a szolgáltatód ügyfélszolgálatán.

Milyen jellegű javításra gondolsz? Vannak programok, amelyek nem túl sérült tömörített fájlok (részleges vagy teljes) javítására képesek, de általában mindenhol azt hallom, olvasom, sőt tanítom is, hogy a leghatékonyabb javítás az újratelepítés vagy a biztonsági másolatban őrzött fájlok visszaállítása a sérült helyére.

Photoshop

Sziasztok!

Lenne egy nagy problémám a Photoshoppal, és sajnos mindegyik verziójával. Régen nekem az 5.5-ös verziója volt, ami hibátlanul működött. Gondoltam jó lenne frissíteni, ezért elkértem az egyik ismerősömtől a legújabb CS2 verzióját. A telepítésnél semmi gond nem volt, viszont utána nem indult el. Semmi hibaüzenetet nem ír ki, csak a betöltés után egyszerűen lefagy a program. A gép nem! Többszöri sikertelen elindítás után letöröltem és újra feltelepítettem, viszont most már a telepítésnél kiírt egy hibát: valami "package error"-t.

Feltelepítette, de ugyanaz történt... Letöröltem és újra felraktam a régit, de furcsa módon ugyanez a hiba jött elő a réginél is! Pedig azzal semmi gond nem volt!! Kipróbáltam az összes verzióját a legrégebbitől, de még a demó verziók sem indultak el. Ez már régebben történt, de most újra megpróbáltam a CS2-vel, siker nélkül... Nem hinném, hogy a gépem lenne a hiba forrása, mert nem gyenge. De sajnos kifogytam az ötletekből.

Esetleg tudtok ajánlani egy másik képszerkesztőt, amíg meg nem oldódik ez a hiba? Bár ezek után már nem reménykedek...

Addig is köszönök mindent! Üdv: Tomizmus

Kedves Tomizmus!

A távdiagnosztika nem perfekt tudomány, leírásod alapján így csak tippelni tudok magam is. Az Adobe az illetéktelen programmásolások meggátlására számos eszközt vet be, tudomásom szerint aktiválást is alkalmaz. A probléma forrása sejtésem szerint itt kereshető.

Ha nem vetted, hanem egy másnál már telepített – és aktivált – Photoshop progit próbáltál telepíteni, érthető a kialakult helyzet. Leírásod ezt látszik alátámasztani. Teljes értékű megoldást nem tudok ajánlani, legfeljebb a program megvásárlását, de szerintem azt nem nagyon bírná el a családi költségvetés.

Alternatívaként figyelmedbe ajánlanám például a CHIP magazinban többször is méltatott – és ami ugyancsak fontos: ingyenes! – GIMP programot. Egyik letöltési címe a sok közül: http://gimp-win.sourceforge.net/stable.html Itt a még a GIMP előtt telepítendő GTK+ csomagot is letöltheted, valamint a hozzá tartozó részletes súgót és animációs csomagot is.

További infó:

http://gimp-win.sourceforge.net/faq.html

Lásd még:

www.gimp.org vagy http://www.gimp.hu/ ez utóbbi a hivatalos magyar GIMP oldal.

Lapozófájl

Sziasztok...

Csak azt szeretném tudni, hogy a lapozófájl mérete 425 MB, szerintetek nem sok egy kicsit? Semmi extra dolog nincsen a gépre telepítve, vírusírtó+antispyware, tömörítők, lejátszó.

A memóriám mérete 1 GB DDR400.

Köszönöm, Üdv: Balu

Kedves Balu!

Feltételezem, hogy XP-n dolgozol, és jó sok szabad hely van még a merevlemezeden. Önmagában a 425 MB nem tűnik soknak, a Windows olykor ennél sokkal többet is le tud foglalni, ha rábízod a memória és a lapozófájl kezelését. Ha az egyéb alkalmazásaid nem igénylik kifejezetten, a magam részéről azt ítélem követendőnek, hogy állíts be kisebb, fix méretű lapozófájlt. Például legyen 256 MB a legkisebb és legnagyobb méret.

A javasolt útvonal: Start/Beállítások/Vezérlőpult/Rendszer

itt a Speciális lapon kattints a Teljesítmény szekció Beállítások gombjára (a három azonos nevű gomb közül a legfelső), majd a Teljesítménybeállítások panel Speciális lapján a Virtuális memória szekciójában a Módosítás gombra. A megjelenő beállítólapon válaszd az Egyéni méret rádiógombot, és mindkét méretmegadó mezőbe írj be 256-ot, vagy egy neked tetsző kisebb (pl. 64 vagy 32) méretet. Ezek után csupán sorra le kell mindent okézni, majd az újraindítást követően már az új méterekkel indul a géped.

Ha te magad nem készítesz multimédiás fájlokat, és nem használsz nagyigényű alkalmazásokat, elvileg 0 értéket is beállíthatsz, de ezt nem feltétlenül javaslom. Jobb a békesség, hagyj neki pár megát, hogy ne sírjon utána.

HTML programozás

Hi PCG TEAM!

Haladó HTML programozó lévén gyakorta öszszefutok azzal a problémával, hogy több html oldalon kellene ugyanazt a kódrészletet kijavítani/törölni/módosítani (pölö egy scroller szövegét), és ez egy idő után borzasztó pepecselős munka, pláne, ha 200 ezer oldalt szerkesztek.

Tudnátok olyan (lehetőleg freeware) progit ajánlani, amellyel egyszerre tudnék elintézni minden ilyen jellegű szerkesztést?

U.i.: Nagyon sirály a guru, színesek a cikkek, csak így tovább!!!

Üdv: L@CC@

Kedves L@CC@!
A magam részéről a TextPad nevű shareware programot tudom elsőként ajánlani. Ugyan csak egyszerű szöveg- és programszerkesztő, de ennek kiváló. A próbaváltozat letölthető a nehezen megjegyezhető http://textpad.com/download/index.html címről. Magyar nyelvű változata még nincs, de szerintem nem is nagyon fog hiányozni. Rengeteg plugin és egyéb kiegészítő tölthető le hozzá ingyenesen.

Nem kell megijedni, nem kérnek sokat érte, sőt forintért is regisztrálható. Linkek:
http://www.macasoft.hu/textpad.html
http://www.macasoft.hu/arlista_textpad.html

A progi nem áll le a próbaidőszak letelte után, mint a legtöbb időkorlátos shareware program, csak néha figyelmeztet, hogy ugyan már, illenék engem is regisztrálni. Én imádom az egyszerű és mégis sokoldalú klipezési lehetőségeit, az egyszerű és áttekinthető felületét. Remélem, neked is tetszeni fog.

Vírusmentesítés

HalihO!
Olvasom a rovatot. Vírusmentesítésről érdeklődnék. A gond az, hogy a féreg betöltődik a windows-zal együtt, így nem lehet törölni, mert írásvédett. Üdv: Susoczki Attila

Kedves Attila!
Megoldás, ha szépen sorban kilőjük a futó taszkok közül a (gyaníthatóan) vírus- vagy féreghordozó sorokat. Ha minden példányát kilőttük, a kártevő továbbá már nem kapaszkodik, és normál üzemben is eltakarítható. Igaz, ez némi odafigyelést és hozzáértést is igényel, de megspórolható a javítókonzol indítása.

DVD-írás

Hi!
Most vettem egy DVD-írót. Beletettem a gépbe, minden cd-t dvd-t beolvas, de mikor írni akarok vele egy idő után leállítja az írást és valami SCSI-ről ír ki szöveget az ablak tetejére. Nero programmal írok, de megpróbáltam nélküle is ráírni de nem ment. Mikor beleteszek 1 üres dvd-t, azt írja ki a meghajtó mellé hogy CD meghajtó. Nem tudom, mit tegyek. Kérlek írjatok! Köszi.
Feri

Kedves Feri!
A hiba nem benned, hanem a szoftvereidben van. Ez egy jellegzetes, bosszantóan sokszor előforduló tünet. Kiváltó oka az, hogy a DVD-író kezelőprogramja nem megfelelően lett telepítve, hibás, illetve a meghajtószoftver megsérült, és újratelepítésre szorul. Erre utal, hogy CD-ROM-ként továbbra is működik. A hiba nem a Neróban van, hanem a Windows drivereiben.

A teendőd a következő: vedd elő azt a driverlemezt, amit (remélhetőleg) megkaptál a DVD íróddal. Szerencsés esetben a rajta levő driverek újratelepítése azonnal segít. Ehhez átmenetileg el kell távolítani a Vezérlőpulton belül az Eszközkezelőben a DVD-írót, majd újra fel kell ismertetni a Windowsoddal, és végül, amikor a drivereket kéri, add meg neki a kapott CD/DVD lemezen levő szoftverek könyvtárát.

Az is lehet – hiszen ezerféleképp készítik elő ezeket a kütyüket – hogy csupán egy Setup.exe vagy Install.exe programot kell lefuttatnod a gyári CD-ről, majd újra kell indítanod a rendszert. Természetesen mindezt a fentebb említett eszközeltávolítás után, hogy a hibás driver többé ne telepedjen rá a DVD íródra.

Ha kevésbé vagy szerencsés, némi kézimunka is vár rád. Sajnos több készülék és gyártó esetén előfordult, hogy a mellékelt CD/DVD lemezen hibás meghajtóprogram volt. Amúgy is érdemes a gyártóhoz benézni, van-e frissítés, mert több-kevesebb rendszerességgel kiteszik a javított driver változatokat a netre, s ilyenkor neked csak ki kell választanod, melyik modellhez, és milyen operációs rendszerhez keresel meghajtó- és kezelőszoftvert, s máris indulhat az ingyenes gyári cuccok letöltése és telepítése.

TV műsor rögzítése

Hello!
Nagy bajban vagyok!
Olyan programot keresek mellyel videóról vagy TV-ről vehetek fel műsorokat számítógépre mindenféle külön kártya nélkül. Remélem, tudsz nekem segíteni, mert már 4-szer írtam egyszer sem tettél be! Előre is kösz: Frank!
Ui. 6 éve folyamatos vásárlótok vagyok!

Kedves Frank!
Első észrevételem, illetve kérdésem, hogy miként képzeled a tévéműsor vagy a videojel eljutását a gépedre a megfelelő bemenettel rendelkező videokártya nélkül? A magam részéről ilyen apróságtól nehezen tudok eltekinteni...

Ha webes TV adásról lenne szó, válassz olyan formát (sok helyen két, három vagy többfélét is kínálnak), amit könnyen le tudsz játszani vagy szerkeszteni. Valószínűleg azonban nem ilyenre vágytál, hanem pl. napi kedvenc filmed, kliped vagy sportadásod felvételére. Ebben az esetben nincs mese, kell valamilyen hardveres eszköz, ami a fizikai kapcsolat kialakításában segít. Feltételezem, nem kívánsz szerelni a gépedben (én sem szeretem feleslegesen megbontani a gépházat, bár ebben némileg nagyobb gyakorlattal rendelkezem az átlagnál), ezért inkább külső, általában USB portra csatlakoztatható eszközre lenne szükséged.

Ez ugyan nem a reklám helye, de az alábbi linken találsz egy javasolható kütyüt, ami (lévén kifutott termék) nem vészesen drága, és a vele egy dobozban adott szoftverekkel el is indulhatsz:
http://www.c-enter.hu/center/0110478.html

Egy másik, még nem kifutott eszköz:
http://www.c-enter.hu/center/0164406.html

Olla olvasók!

Jelen számunk meglehetősen felemás körülmények között készült. Kezdetben rettentő nyugalom telepedett a szerkesztőségre, miután a stáb fele testületileg kivonult a napfényes Kaliforniába, hogy bikinis-görkorcsolyás lányok hajkurászásával vezesse le az év közben felgyülemlett feszültségeket, és mellesleg meglessék, milyen játékok várhatóak az elkövetkezendő egy-másfél évben. A kalandos visszaút után – minek következtében Sasán majdhogynem testüregmotozást is végrehajtottak az amerikai határon, mindenesetre a csomagját addig-addig világították át, míg a digitális gépről sikeresen letörölték az elkészült fényképek nagy részét – a szerkesztőség felbolydult méhkashoz vált hasonlóvá. Sérült méhkassá, hiszen Gabenünk mellizma éppen ekkor szakadt apró darabkákra. Sebaj, derék grafikusunk bal kézzel is maradandót alkotott, ráadásul igen vicces látványt nyújtott. Sajtóközleményként még azt is ide suvasztanám be, hogy az Eidos-programozóknak nem sikerült XP-képessé tenni a beígért Tomb Raidert, így ahelyett megkaptuk az újabb verziót, az Angel of Darknesst, így ez lesz következő teljes játékunk. Reméljük a csere senkit nem lomboz le...

„Egymilliárd, Ar-tis-jus..."

Szeva Zak!
Most írok először nektek. Nagy örömmel látom viszont kedvenc játéksorozatomat a Hitmant viszont a mellékleten. Ezzel kapcsolatban szeretném kérdezni, hogy a Contracts és a Blood Money is lesz-e mellékelve valamikor? És azt szeretném kérni (követelni) hogy a zseniális zenei CD-it is próbáljátok már megszerezni mivel itthon sehol nem kapható. Szerintem nektek ez nem nagy gond, zene pedig még sosem volt a lemezen. Épp itt van az ideje, hogy legyen.
Master TaKK

További Hitmenekre nincsenek konkrét terveink, de a történelem alakulása alapján erre az esély egyáltalán nem elhanyagolható. A zenékkel viszont gond lesz, hiszen országunk legnépszerűbb jogvédő szerve, az Artisjus a tervedet keményen megakadályozná, megsarcolná. Ugyanis hiába engedné meg annak közlését Jesper Kyd, az Artisjus jól megvédené az ő jogait. Sőt, ha mondjuk Chris elkezdene cimbalmozni, és ezt akarnánk feltenni a lemezre, jó eséllyel egy jogvédő kommandó ezt is megakadályozná (mondjuk speciel ebben az egy esetben ez jó cselekedet lenne). Bár ez nem a reklám helye, de mi az Amazon.co.uk-ot, japán játékzenéknél meg a gamemusic.com-ot szoktuk használni.

Fatlány, légy az enyém!

Zewa Zak!
Noha eleinte nem bírtalak túlzottan, **(ezt most ugorjuk, mert még elbízom magam)** Igazából azért írok, mert rájöttem, elb... baltázott lépés volt az új értékelési kisablak a gamék végén. Ugyanis megláttam Flatline-t az oldal végén, és szerelmes lettem. Megfogott a tündéri vigyor, a kissé flegma, de jól eltalált értékelésekkel együtt. Nem lehetne ledumálni az érintett hölggyel egy talit, vagy telefonszámcserét? Ha nem, hát nem, nem erőszak, de egy próbát mindenképpen megér. Megaztán, ha Flatline még szabad, és én kihagyom a ziccert, sosem bocsátom meg magamnak. Üdvizelettel:
Shanzaberon

Ööö, nincsenek friss információim Flatline családi állapotáról, így aztán nem tudom, hogy mennyire lenne alkalmas most neki egy új kapcsolat. De ezt tuti elolvassa majd, a címed a szerkesztőségben, így aztán, ha az meg van írva a sors könyvében, biztosan össze fogtok jönni! (Ha nagyon türelmetlen vagy, próbálkozz a www.flatline.hu-n.)

A magyarokat NEM utálják WoW-ban

Szervusz Zak!
Én még új olvasó vagyok a Gurunál, viszont az, amit az Oblivionos szám levrovjában írtál, az engem igencsak felháborított. Tudniillik, ahol Yosico levelére válaszoltál, ott azt írtad, hogy a WoW-ban az olyan szervereken, amiken sok magyar játszik, komoly közutálatnak örvendünk. Na, én erre szeretnék most egy ellenpéldát írni. Nekem is megvan a WoW (a Dentarg szerveren játszom), eddig két magyar klánnak voltam a tagja. Az első, a SOUL, bevallom, széthúzás miatt feloszlott, a 60-as tagok kiszálltak, és saját guildet alapítottak. Ezek után a SOUL-ban a magyar játékosok helyét fokozatosan átvették a külföldi játékosok (ez odáig fajult, hogy most már csak külföldiek vannak a klánban), a magyarok kiléptek, és új klánt alapítottak Hungarian Titans néven. Ennek ellenére azok a magyarok, akik elérik nálunk a 60-at, azok fokozatosan átmennek az Invisibles-höz (ez az a klán, amit a korábbi 60-as magyarok alapítottak. És visszatérve, hogy eddig senki nem ment oda hozzám, és mondta, hogy: „OMG, te magyar vagy? LOL n00b, húzz el innen!" Na, csak ennyit akartam leírni. Gründolf

Talán túlzottan is általánosítottunk, igazából egy konkrét szerverről tudunk, ahol a magyarokat bizony erőteljes gyűlölet veszi körül. Örülünk neki, hogy a Dentargon minden – több-kevésbé – jól és civilizáltan működik. Ha már itt tartunk, Chris fontosnak tartja megjegyezni, hogy 8/8 Wrathben, Thunderfuryval a kezében ő a szerver legtáposabb tankja.

Képaláírás pályázat

Múlt havi feladványunkra ismét rengeteg megoldás érkezett, íme az általunk legjobbnak találtak:

"Csak állj az árnyékomban, nehogy lebarnulj úgy mint én!"
Légrádi József Gábor

"Grath és Ricco felesége mindent megtesz azért, hogy a férjeik vonzóbnak találják őket mint a WoW-ot."
Bendzsi

"Nos, lassuk az új Sims-kiegeszitőt, ami a Norbi Update nevet viseli..."
Apache

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!
Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

Rádióamatőrök és profik

Szia!
Először is köszi, hogy megjelenhetett a helyreigazítás. Másodszor köszi, hogy nem említetted azt a láda konyakot, amit a megjelenésért ígértem :) Szóval, hogy ne légy tudatlan: CB rádiója bárkinek lehet, olyan egyszerű, mint a facsipesz. Tudod még a taxisok meg a rendőrök is boldogulnak vele. Egyszerűen bemész, mondjuk a Tescoba és máris a tied lehet egy „vérprofi" CB. Rádióamatőrnek lenni az már más. Komoly felkészülés és tudás szükséges a vizsgákhoz, főleg ha profi akarsz lenni... Na jó nem oktatlak tovább, de a legközelebbi 48 órás versenyre meghívlak magamhoz. Nem kell semmit csinálnod (még a sör is ingyen van), csak üld végig mellettem...
Gábor
Ui.: Kár, hogy a cikkírásról lecsúsztam. Nem tudsz protekcióval besuvasztani?

Ugyan két hónapot kellett rá várnunk, most végül megokosodtunk. Besuvasztani? Küldjél valamit, aztán majd megmondom, hogy méltó vagy-e a suvasztásra, vagy suvaszthatatlan vagy.

Kövér Lász... khm, Grath

Hello!
Először is én Condemned című játékban olvastam, hogy Flatline meghívja egy óriás vattacukorra azt, aki nem ijed meg a játék közben. Én nem ijedtem meg, bár lehet, hogy ebben az is közrejátszott, hogy sosem játszottam ezzel. Szóval már meg is hívattam volna magamat Flatline-nal (na jó, úriemberként én hívtam volna meg őt!), amikor Flatline stílusa és az általa játszott játékok alapján felsejlett bennem, hogy vajon hogy is nézhet ki a valóságban. Összeállt az összeesküvési elméletem, miszerint Flatline nem is női egyed, hanem valójában egy két méteres nagy kopasz smasszer (elnézést a kopasz olvasóktól!) **(És a smasszerektől?) (Vagy egyáltalában miért kértél tőlük elnézést?)**,így el is ment a kedvem a közös vattacukortól! Na jó valljátok be, hogy nekem van igazam!
A másik, hogy mindig ba*ztatjátok Grath-et, a testsúlya miatt, én mégis mellette állok ki! Nem szabad valakit ezért megkülönböztetni. Én is ismerek olyanokat akik egy kicsit (na jó, nagyon) elvannak hízva, mégis nagyon rendesek és jófejek, és senki sem rekeszti ki őket!
Na jó csak ennyi lett volna!

Na szóval, a tényállás tisztázása végett: ha Flatline nem nő, mi sosem mondtuk volna, hogy nő, hiszen nem nő lenne. Viszont ha nő lenne, ezt mondanánk, és ezt is mondtuk, ezért nő – remélem minden érthető. A másik meg a Grath ügye... Remélem nem akarod tőlünk elvenni mindennapi humorforrásunkat, Grath, Chris és Stöki válogatott adoniszi testeinek gúnyolását. Tudjuk, hogy nem szép dolog, de jó érzés látni, amikor Stöki fején az erek már majdnem elpattannak, de cikkírónk civilizált burkán nem tud áttörni a pusztítási vágy.

Szomszédok, teleregény

Sziasztok!
Micsoda skandalum! Hát most olvasom, h a Pokoli szomszédok 2 nektek nem elég jó?! Inkább holmi Deus Ex 2? Még ilyet! :D
Üdv, Ágnes

Látszólag egy naív hölgy méltatlankodó levele, amire korrekt módon, a két játék előnyeit-hátrányait ecsetelve válaszolnék. Na de! Biztos forrásból tudomásunkra jutott, hogy Ágnes a Pokoli Szomszédok hazai forgalmazó cégénél dolgozik, így pedig igencsak más a leányzó fekvése...

Pentium és nyaklepra

Csáóóó!
Hogyan lehet az hogy a Pentium 3-as gépemen elmennek azok a játékok amiket most felraktok a dvd-re? Pedig oda van írva hogy a maximális gépigény Pentium 4! De mégis elmegy és nem is szaggat!
Ákos

Hát, ha a maximális gépigény a P4, akkor nem csoda, hogy elmegy nálad is a játék, hehe. Ha viszont minimális gépigényt akartál írni, akkor sok lehetőséged van. Az egyik, hogy a megadott gépigény nem a valóságot tükrözi. Esetleg az ajánlott gépigény rubrikát nézted. Vagy lehet, hogy a te Pentium 3-asod igazából egy Pentium 4-es. Vagy – és ha ez az eset áll fönn akkor igazán szerencsés vagy – csodaprocesszorod van, amely mindenre képes. Így te lehetsz a világ királya, minden kívánságod valóra válik, lehet saját kazuárod (vagy hikomatod) és feltalálhatod a nyaklepra ellenszerét. Ha ez utóbbi áll fenn, kérlek jó szívvel gondolj majd rám! (Jól van, ez utóbbit elmagyarázom: Hancu az E3-on „kemény munka" közben rákvörösre égett a tengerparton, és miután itthon hetvennyolcadszor kérdezték meg tőle, hogy miért hámlik a nyakáról a bőr tenyérnyi darabokban, azt találta válaszolni, hogy elkapta az egzotikus nyakleprát, ami kérdezősködés útján terjed. Persze lehet hogy olvasás útján is, és most ti is elkaptátok...)

Az IZÉ visszatér

Namblakazuár!
Képzeljétek meg akartam nézni hogy milyen meleg a proci, de a ventillárot lekapta a körmömet és ömlött a vér belőle! Ebből csak azt tanultam hogy: Semmit!
-Dbz-

Hát, erre csak annyit tudok mondani: a fehér kígyó széjp! (E havi rejtvényünk: honnan az idézet?)

Mad Max 2

Tisztelt Környei Krisztián, DVD szerkeszto
Köszönöm, hogy egy képpel válaszolt a Sólyom Lászlóhoz intézett írásomra. Csak azért küldtem el több újság e-mail címére mert más államigazgatási e-mail címmel nem rendelkezem, és a szerkesztoségeknél általában van valaki aki fölfigyelhet a küldött írásra. Remélem, hogy erre a levelemre is válaszol. Én munkát keresek. Ifjabb Stanyó Károly vagyok, születten Újvidéken. 1995-ben fejeztem középiskolai tanulmányaimat és Elektronikai Elektrotechnikus lennék de sajnos nem értek valami sokat szakmámhoz. Beírtam Szabadkán a Gábor Dénes Foiskolát (konzultációs központ), de a másfél év alatt oda csak ritkán néztem el. Elfelejtettem a fontos adatokat amelyeket 11 évvel ezelott tanultam. Nem voltam valami jó átlagú mert középiskolás éveimkor bedolgoztam az Újvidéki Rádióba, írtam a Napló címu független hetilapnak, és a tévén pedig bemutatták 3D Studio 4-el készített amator animációimat.
(Itt ismét csak ki kellett vágnunk néhány tucat oldalnyi szöveget.)
Ha pedig érdekli Onöket az ingyen szoftver: Van itt Szerbiában egy tényleg sok szoftverrel rendelkezo kalóz, ha kell e-mail címe (mert címét még nem tudom, nem rendeltem tole) itt van rendelni pedig én is tudok mondjuk az Önök részére is, kissebb lenne a postaköltség mert a testvérem vagy barátjai fölvinnék az Önök részére Budapestre. A csatolt pakovano.zip-ben csomagolva van a kalóz kínálata. Hogy eligazodjanak benne 1 euró = 90 dinár (illetve majdnem) Szóval, hogy ne húzzam tovább: Tud-e Ön segíteni a 3DS Max-os egyenlettel kapcsolatban (miután megkaptam és kiprogramoztam a PCGURU-nak is elküldhetem animációimat)?
Állást kaphatok-e a PCGuru-nál vagy valamely más cégnél amelynél Interneten át küldhetném írásaimat, munkáimat?
Tisztelettel;
ifjabb Stanyó Károly

Nem is reménykedtünk benne, hogy barátunk visszaír a „pszihijátriáról", de a csoda megtörtént. Szavakkal nem is tudjuk elmondani, hogy mit is érzünk most... Annyira megnémultunk, hogy ezennel berekesztjük a levrovot, legyetek jók, vizsgázzatok sokat, meg ilyesmik, és vigyázzatok a nyaklepráva!

Zak (levrov@pcguru.hu)

Cars

VERDÁK

A mozikban egyre több az animációs mozi, s a mennyiséggel egyenes arányban romlik ezek minősége is. Szerencsékre az egyre nagyobb dömpingben még mindig akad egy cég, ami hozza a tőle elvárható színvonalat. John Lasseter (Toy Story) és a Pixar ezúttal sem okoz csalódást, hiszen egy egészen új, az eddigiektől elütő világot varázsol a szemünk elé, amelyben a főhősök mindegyike minimum négy keréken jár: ők a Verdák. A történet a már jól bevált sémára épít (az ember egyedül mit sem ér, ám barátokkal bármire képes), ám mégis képes elvarázsolni a nézőt, az elsőtől az utolsó percig. Fontos tudni, hogy ezúttal sem kifejezetten gyerekfilmről van szó, sőt, megkockáztatjuk, hogy tizenkét év alatt a lurkók unni fogják az egészet. Ez a mese igazi felnőtt mozi, hiszen a lélektani alap, a nagybetűs atmoszféra csak azokat fogja megcsapni, akik érzik, miről is szól igazán ez a mozi. A Verdák ugyanis a nosztalgiára épít, félelmetes, ám mégis élvezhető Amerika-életérzést közvetít: country, Route 66, az elveszett, legendás '60-as évek. Kevesebb humor, s meglepő módon több „dráma". Éppen ezért nem ajánlott a mókusokon edződött kicsiknek, s éppen ezért fogja imádni a legtöbb érettebb mozirajongó. Egyszerre hagyományos CGI mese, s közben mégsem, hiszen egészen új oldalát pendíti meg az animációs filmeknek. Újabb lépcsőfok az iránymutató Hihetetlen család után, s mint minden Pixar-csoda, a mozi nagy szerelmeseinek ez is kihagyhatatlan. Kapcsolj sebességbe, várnak a Verdák!

Összegzés: A nyár első nagy sikere! A Pixar ismét megmutatja mi az igényes animációs film. Öveket becsatolni, kezdődik a futam!

Hossza ▪ 116 perc
Rendezte ▪ John Lasseter
Szereplők ▪ Rajzfilmfigurák

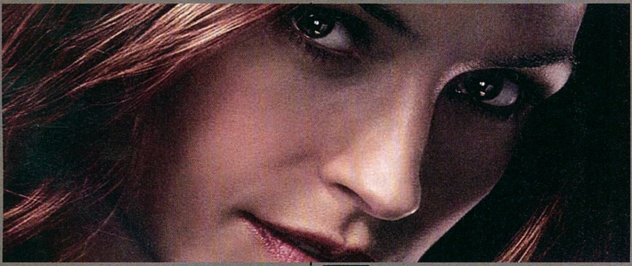
PC Guru Index:

05.05

X-Men: The Last Stand

X-Men 3 Az ellenállás vége

írta ▪ Birkás Péter



Hossza ▪ 104 perc
Rendezte ▪ Brett Ratner
Szereplők ▪ Hugh Jackman, Halle Berry, Ian McKellen, Famke Janssen, Anna Paquin, Patrick Stewart, Rebecca Romjin, Vinnie Jones, James Marsden, Aaron Stanford, Shawn Ashmore

PC Guru Index:

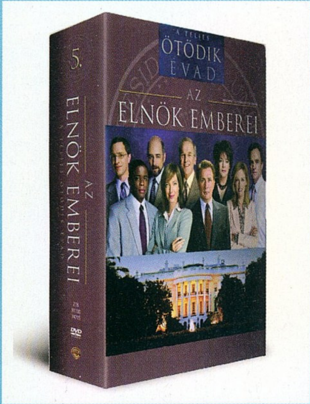
05.05

A kétezres évben Brian Singer egy merész feladatra vállalkozott: fittyet hányva az előtte sorakozó képregény-buktákra, fogta a közel negyven éve hódító X-Men univerzumot, és igyekezett egy élvezhető filmbe zsúfolni az ott olvasottakat. A mozi egyrészt anyagi sikerré vált, továbbá meggyőzte a rajongókat és a laikusokat egyaránt. A 2003-ban debütált második rész drámai befejezést a harmadik epizód bejelentése követte, s idén májusban meg is érkezett a folytatás. Bár kezdetben ezt a részt is Singer jegyezte, végül helyét a korrekt iparosmunkákról hírhedt Brett Ratner vette át. Ellenérzések ugyan akadtak a direktort illetően, de úgy tűnik, az X-Men széria mindenkiből a maximumot hozza ki, hiszen bebizonyosodott, a legújabb rész is hozza a formát. Sőt. Ha egész merészek akarunk lenni, azt kell mondanunk, hogy az „Ellenállás vége" alcímet viselő mozi az eddigi adaptációkhoz képest hihetetlen bátorsággal nyúlt a képregény történetéhez, megtartva annak minden erényét és sajátos elemét. Ennek köszönhetően rengeteg – olvasók számára – ismerős momentum és váratlan meglepetés vár ránk. Dráma és akció keveredik nagyszerű egyensúlyban, a számos szereplő ellenére is mélységeket rejtő karakterekkel, a Farkas-Cikon-Jean Grey trióra helyezve a hangsúlyt. Látványos zárása ez egy nagyszerű sorozatnak, igazi képregényes filinggel, beállítva a legújabb mércét az elkövetkezendő adaptációk előtt. Megtekintése nem csak rajongóknak, de a képregényektől idegenkedőknek is ajánlott. Igazi nyári mozi ez, popcorn, kóla, izgalom!

Összegzés: Az utóbbi évek legjobb adaptációja. Ütős és drámai történet, új karakterek, még több mutáns, még több akció, még több élvezet!

Az elnök emberei
A TELJES ÖTÖDIK ÉVAD

Az elmúlt hónapokban igyekeztünk megemlékezni minden igényesebb tv-sorozatról, amely megérte a magyar kiadását. A megannyi népszerű szériát követően nem feledkezhetünk el a hazai kínálat egyik legnagyszerűbb darabjáról sem, amely tévés közvetítését tekintve – a kereskedelmi adók hihetetlen érzékének hála – sajnos csak vérbeli rajongóknak vagy inszomniásoknak kedvez. Igen, az Elnök emberei című, sokszorosan díjnyertes alkotásról van szó, melynek ötödik évadja immár a magyar boltok polcain is elérhető. A huszonkét részt számláló évad hat lemezen terül el, megannyi izgalommal csábítva a nagyérdeműt, legyen szó politikai manőverezésről, vagy az elnök életét nehezítő egyéb tényezőkről (például egy pozícióból fakadó gyermekrablásról). Kilencszázöt percnyi jól megkomponált szórakozásról van szó, ahol mind a drámai érzék, mind a rendezés, mind a színészek a topon vannak. Az egyetlen dolog, ami miatt kicsit lefelé görbül a szánk széle – a magyar szinkron ellenére –, hogy a hat lemezre egyetlen percnyi extra sem került fel. Nem szokatlan jelenség ez a DVD piac eme szegmensében (örülhetünk, hogy a polcon van a kedvenc széria), mégis csalódott kicsit az ember, amikor a korongokat a lejátszóba helyezve nem talál mást, mint interaktív menüt, beállításokat és jelenetválasztást. Mindez a sorozat értékéből semmit nem von le, a lemezcsomag így is bőven megéri az árát, de az értékelés szempontjából azt a tényezőt semmiképpen nem hagyhattuk figyelmen kívül.



The West Wing - Season 5

6 lemez
Rendező ▪ Több rendező
Szereplők ▪ Martin Sheen, Rob Lowe, Richard Schiff, Allison Janney
Hang ▪ magyar, angol (stereo)
Kép ▪ 16:9 (1.85:1)
Felirat ▪ magyar, angol, cseh, finn, görög, portugál
DVD Start ▪ Június 13.

03.05

Zathura

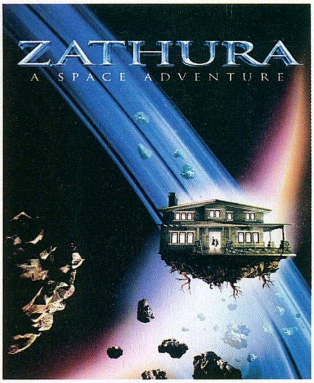
Emlékszünk még a Jumanji című filmre a kilencvenes évek közepéről? A filmre, melynek a központjában egy veszedelmes társasjáték állt, ami képes volt manipulálni a valóságot és nem hagyta kiszállni a játékosokat a célmező eléréséig. Nos, ha sikerült belőni ezt az alkotást, és úgy érezzük, vevők lennénk egy hasonló utazásra, akkor a Zathura kihagyhatatlan darabbá válhat a számunkra. A film ugyanis kísértetiesen hasonlít a már említett mozidarabra, azzal a meghatározó különbséggel, hogy a címadó rejtélyes játék ezúttal az űrbe repíti a merész gyerekeket (akik meglepően hasonlítanak a már említett film testvérpárjára). A film ugyan egyértelműen a fiatalabb korosztályt célozza meg, de egy alkalommal akár még az idősebbeknek is kellemes kikapcsolódásként szolgálhat. Bár a lemez tartalmaz extrákat (melyek a kellemesen elfogadható kategóriába tartoznak), kicsit érthetetlen miért nem kapott legalább magyar feliratot a lemeznek ez a része, lévén tényleg a 16 év alatti korcsoport a célpont, s kétséges, ők mennyire birkóznak meg az angol nyelvű anyagokkal. Ha mégsem állunk hadilábon a nyelvvel, akkor vár minket egy audiokommentár, egy werkfilm, dokumentum film a vizuális effektusokról, kisfilm a szereplőkről, a mozi teremtményeiről, Chris Van Allsburgról és Zathura csodálatos világáról. Továbbá egy újabb werkfilm a film számítógépes játékadaptációjáról. Összességében nem egy rossz kiadvány, még árában sem; ám picit furcsán szemléljük a forgalmazó üzleti stratégiáját (lásd magyarítás hiánya).

Zathura

1 lemez
Rendező ▪ Jon Favreau
Szereplők ▪ Josh Hutcherson, Jonah Bobo, Dax Shepard, Kristen Stewart, Tim Robbins
Hang ▪ magyar, angol, lengyel (DD 5.1), török (Surround)
Kép: ▪ 16:9 (1,85:1)
Felirat ▪ magyar, angol, bolgár, észt, görög, hindi, lengyel, lett, román, szerb, török
DVD Start ▪ Június 27.

PC Guru Index:

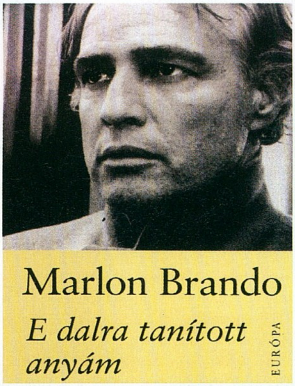
03.05



MARLON BRANDO

E dalra tanított anyám

Marlon Brandót nyilvánvalóan nem kell bemutatni senkinek, hiszen aligha akad olyan ember, aki ne látta volna legalább egy filmben a legendás színészt. Sokan talán jobban ismerik az átlagnál, apró részleteket az életéből, munkásságának kevésbé híres momentumait. Nekik, és mindenki másnak szól ez a kötet, amely tulajdonképpen a színész Robert Lindsey segítségével összeállított visszaemlékezése; szerteágazó írás, ami végigkalauzol minket ennek a nem mindennapi személyiségnek az egész életén, a gyermekkori emlékektől egészen a halálát megelőző évekig. A sorokat olvasva feltárul előttünk a színész útja, pályája és vele együtt a színház és a film világa, ismeretlen és ismerős alakokkal, rengeteg értékes gondolattal, és érdekes részlettel. Az E dalra tanított anyám nem összeszedetlen bulvárkötet, Brando csak annyira enged közel, amennyire éppen jónak látja, de ettől függetlenül (vagy épp ezért) tartalmas és szórakoztató olvasmány, egy sajátos világnézetű ember vallomása a színészetről, magáról és a körülötte lévő világról.



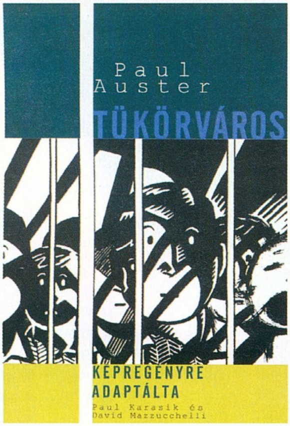
Európa Könyvkiadó
PC Guru Index:
05.05

PAUL AUSTER

Tükörváros

Talán épp az elmúlt hónapban említettük, hogy a hazai képregényes élet egyre-másra rukkol elő a meglepetésekkel, s bizony nem túloztunk, mikor ezt leírtuk. A fantasy műfajának bevétele után ugyanis egy újabb egyedi kiadvány érkezett a piacra. A Paul Auster tollából származó Tükörváros talán ismerősen cseng némelyeknek, hiszen az író New York trilógiájának első darabját dolgozza át regényből képregényre, tökéletes példáját adva annak, hogy a kilencedik művészet nem csak sztrecscsruhás hősök véget láthatatlan kalandjait jelenti. A Tükörváros első látásra egyszerű fekete-fehér világot tár elénk, ám ahogy elmélyedünk a detektív műfajra húzott történetben, úgy tudatosul bennünk a mű mélysége, amely csak többszöri olvasásra tárul fel igazán. Paul Auster munkája első körben zavarba ejtő, ám ahogy fokozatosan a képek mögé látunk, feltárul egy különleges világ, ami a képregényes formának köszönhetően egészen egyedi élménnyel ajándékozza meg az olvasót.

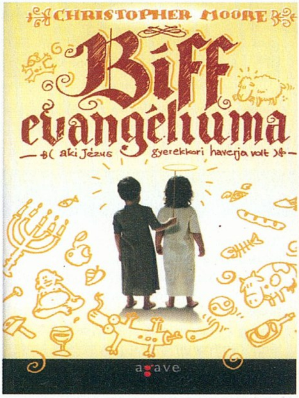
Míves Céh
PC Guru Index:
05.05



CHRISTOPHER MOORE

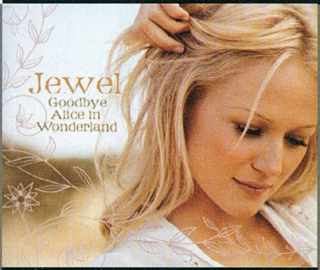
Biff evangéliuma

Valamilyen szinten mindannyian ismerjük a Bibliát, azon belül is az Újszövetséget, amely tulajdonképpen Jézus életét hivatott elmesélni. Kevés tanulmányozást követően is hamar megállapíthatjuk, a kép korántsem teljes, hiszen cirka harminc év, a felnőtté válás időszaka teljesen kimaradt a könyvek könyvéből. Ezen űrt hivatott betölteni Biff evangéliuma, ami egyenesen Jézus gyerekkori haverjának tollából származik, akit Raziel angyal támaszt fel az évezredforduló után, pótlandó a Bibliából kimaradt részeket. Biff evangéliuma letehetetlen olvasmány, egyszerre könnyes poénhalmaz és elgondolkodtató sorok összessége, egy zseniális elme humoros köntösbe öltöztetett elmés fricskája. A regény a keresztény vallás és tanításainak ismeretében igazán szórakoztató, de tökéletes szórakoztatást biztosít a témát kerülő egyének számára is. Összefoglalva, ez a kötet tényleg olyan, mint a jól ismert Biblia, csak kicsit merészebb, viccesebb, vágatlanabb. A maga nemében kihagyhatatlan darab – és nem csak hitetleneknek!



Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05

Warner Music



PC Guru Index:

04.05

JEWEL GOODBY ALICE IN WONDERLAND

Ha egészen őszinték akarnánk lenni, akkor nyugodtan mondhatnánk, Dunát lehetne rekeszteni napjaink énekesnőivel, akikből tizenkettő egy-tucat, az ember nem tudja, de már nem is akarja követni a trendet, ki-kicsoda, mit énekel, és miért. Aztán mindig van egy kellemes meglepetés, mikor a semmiből feltűnik egy ismeretlen arc, és pár könnyed percre betölti a füleket. Ebbe a kategóriába tartozik Jewel is, aki a borítót szemrevételezve (nem meglepő módon) igen csinos teremtés, s szerencsénkre a korongon hallható dalokkal sem okoz csalódást. Nem hoz forradalmat, nem újít, de mégis kellemes, többször hallgatható lemezt nyújt nekünk. Nem kapunk semmi megismételhetetlen hangzást, semmi egetrengetőt, de a pop-rock-country keverék mégis valahogy elüt az átlagtól, és az ember szívesen időzik el a dalokkal, akár napjában többször is.

Nem tucat-rádióslágerek, épp ezért megkockáztatunk valamicske egyediséget a nagy átlaghoz képest. Manapság pedig ez is nagy szó, így aztán érdemes belehallgatni, nagy baj senkit nem érhet.

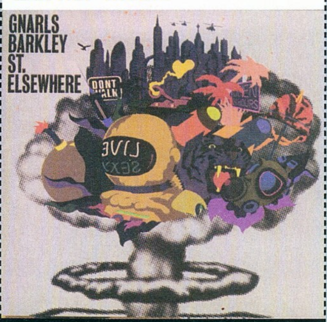
Gnarls Barkley
St. Elsewhere

Ahogy azt már Jewel esetében is fejtegettük, a mai zenei világban igazán nehéz olyat produkálni, amire az ember elégedetten csettint egyet. Éppen ezért, ha valakinek sikerül, az tényleg nagyot szól. Nos a Gnarls Barkley névre hallgató formáció nem véletlenül csücsül nyolc hete az angol listák élén, ugyanis a Crazy című kislemezük címadó dala tényleg valami egészen fenomenális muzsika, amit nehéz keretek közé szorítani. Éppen úgy, ahogy a St. Elsewhere című, teljes albumot sem, ami hihetetlen érzékkel ötvözi a hip-hopot, az elektronikus hangzást és a soult. Igazi kreatív lemez, ami képes újat nyújtani az egyre inkább ellaposodó, önismétlő zenei felhozatalban. A dinamikus duónak hála tipikusan olyan korong született, amit nehéz lerakni, nehéz nem újra hallgatni, és bizony érdemes minél hamarabb megismerkedni vele, ugyanis már most lerakjuk a garast, hogy az elkövetkezendő egy évben ez lesz az a trend, amit mindenki sebbel-lobbal igyekszik majd a sajátjává tenni. Kár lenne, pont az igazit kihagyni.

PC Guru Index:

05.05

Warner Music



arner Music

Guru Index:

02.05

Ice Age 2
Soundtrack

Azt kell mondanom, nem ájultam el a Jégkorszak második részétől, sőt ha őszinte akarok lenni, akkor egy kicsit untam, s bosszankodtam is miatta. A filmzenét kézbe véve pedig rájöttem: egyetlen dallamra sem emlékszem az egészből. A lemezt a lejátszóba helyezve ki is derült miért. Nem nyújt ugyanis semmi érdemlegeset. Az első rész komponistáját David Newmant a régi motoros John Powell váltotta le, aki hozta is a tőle elvárható korrekt iparosmunkát. Amit kapunk, musical-betétekkel dúsított bohókás instrumentális zene, amit főleg a tizennégy alattiak tudnak majd díjazni. A filmzenékért rajongók is tehetnek egy próbát, talán a végéig is eljutnak, ám annyi bizonyos, a vájtfülűek egynél többször nem próbálkoznak vele, hiszen az már az első két track után világossá válik, ez egy olyan album, amely önmagában nem képes magával rántani az embert.

next

Half-Life 2: Episode I

Bár eredetileg 2005 végére ígérték a Half-Life 2 első kiegészítőjét, a Valve-nál pár hónap (év...) csúszások már senki sem lepődik meg. A három kiegészítőből álló folytatás-trilógia első részében ott folytatódik a történet, ahol a Half-Life 2 legendásan szürreális végén abbamaradt: a Citadella összeomlik (mi valahogy túléljük), City 17-et elözönlik az idegenek, nekünk pedig (hol Gordont, hol Alyxot irányítva) menekülnünk kell, és kimenekíteni a városból a megmaradt embereket. Főszerepben Dog, a robotkutya és a gravitációs fegyver! (Na és hogy kicsoda valójában G-Man, és mit kavar a háttérben? Erős a gyanúnk, hogy válaszok helyett csak újabb kérdéseket kapunk ebben a témában...)

Rise & Fall

Múlt havi DVD-nken már kipróbálhattátok ennek a rendhagyó stratégiai játéknak a demóját, a következő PC Guru megjelenéséig pedig befut a teljes változat is. A perzsák, egyiptomiak, rómaiak vagy görögök seregeit nemcsak mindenható stratégaként irányíthatjuk, de az emberfeletti erejű hadvezérek felett magunk is átvehetjük az irányítást, és akciózhatunk a csata sűrűjében. Hogy ez a koncepció mennyire életképes, és mire megy egymással párbajban Julius Caesar és nagy Sándor, a jövő hónapban kiderül...

Titan Quest

Az igazat megvallva, ha a Titan Quest Diablo 3 név alatt jönne ki, a fél világ megőrülne a játéktól, és vágná a centit a megjelenésig... Ez egyrészt azt jelenti, hogy maguk a blizzardos fejlesztők is büszkék lennének, olyan látványosra és hangulatosra sikeredett az ókori világban játszódó akció-RPG – másrészt azt, hogy rendkívül arcátlan módon „kölcsönzi" a legenda játékmenetét a Titan Quest. Mivel a Dio 3-ról még mindig nincs semmi hivatalos hír, inkább örüljünk egy élvezetes klónnak, mint bosszankodjunk annak klón mivoltán...

Pirates of the Caribbean: Legend of Jack Sparrow

Kétségünk sincs afelől, hogy a Karib-tenger kalózainak második része a nyár legnagyobb mozis kasszasikere és legszórakoztatóbb filmje lesz – ezt a várható divathullámot kívánja meglovagolni a játék, ami meglepő módon jórészt az első film történésein alapul. Johnny Depp főszereplésével (ő adja a főszereplő hangját is) kardozós-hajócsatás kalandokban vehetünk részt, amint az egy vérbeli kalózkapitányhoz illik (és reménykedhetünk, hogy a végén a csaj nem Orlando Bloom karjaiban köt ki...).

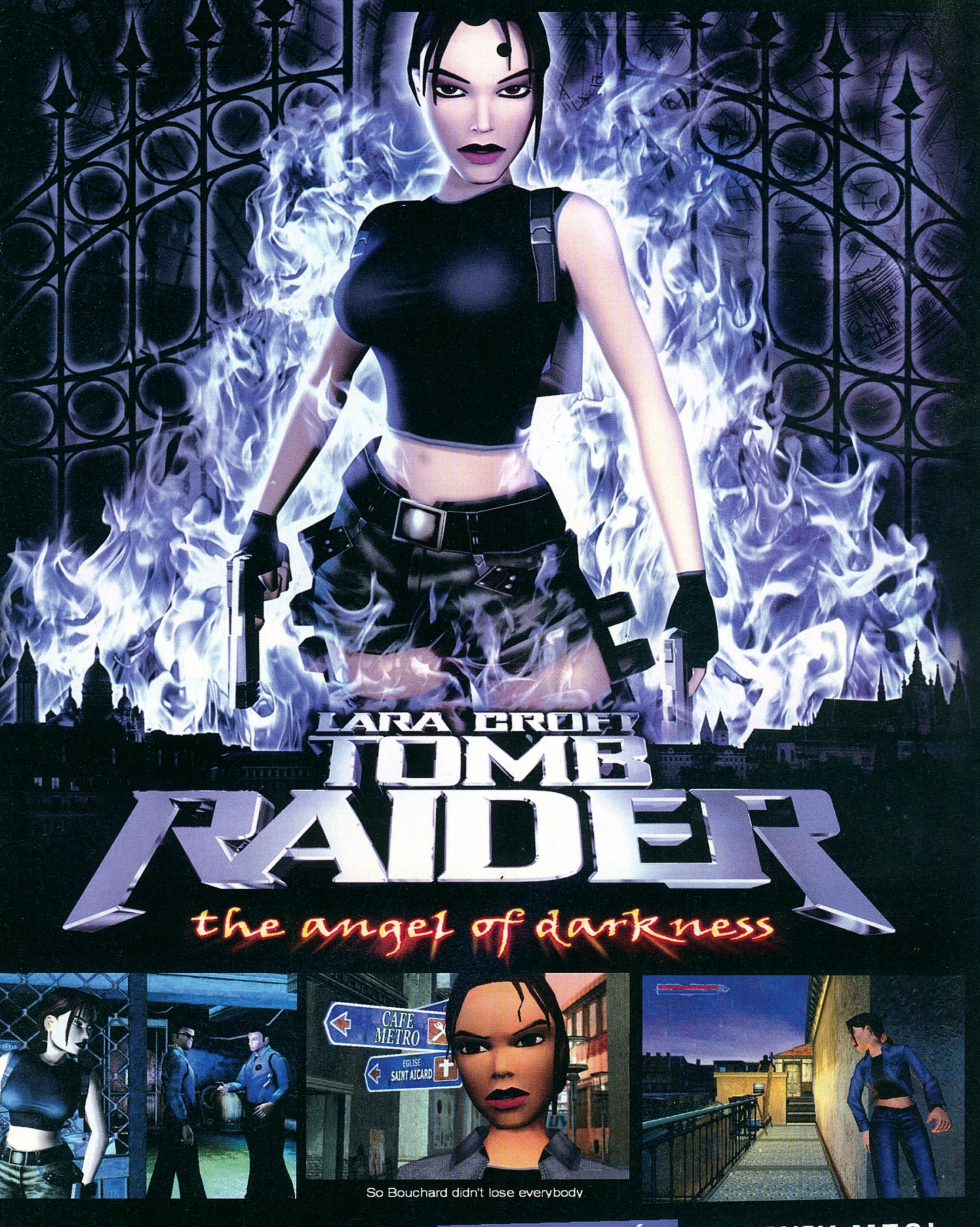
A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: Tomb Raider Angel of Darkness

Az Eidos illetékesei igen gazdaságos megoldást kínáltak a Windows XP alatt meglehetősen instabil Tomb Raider Chronicles problémájára, ami múlt hónapban a teljes játékunk lett volna, de a népharag elkerülése érdekében inkább nem tettük fel. A programhibák kijavítása helyett kicserélték a játékot a következő részre, az Angel of Darknessre, ami még mai szemmel nézve is remekül néz ki, a megjelenéskori hibáit nagyrészt kijavították a patch-ek, és érdekes új játékelemeket (lopakodás, nyomozás, karakterfejlődés) hoz Lara szokásos ugrabugra-lövöldözős kalandjaiba.

MINIMUM GÉPIGÉNY: P2 500 MHZ, 128 MB RAM, 32 MB RAM, 300 MB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2006. július 07-én jelenik meg!

A KÖVETKEZŐ PC GURU TELJES JÁTÉKA:



A KÖVETKEZŐ PC GURU JÚLIUS 07-ÉN JELENIK MEG!

Játékdemók: Evolution GT / Ghost Recon: Advanced Warfighter / Over the Hedge / Pacific Storm / Rush for Berlin / Titan Quest

Animációk: Age of Conan / Alan Wake / Alone in the Dark 5 / Age of Empires 3: The War Chiefs / Armed Assault / Auto Assault / Battlefield 2 / Battlestations: Midway / Broken Sword 4 / Brothers in Arms: Hell's Highway / Command & Conquer: Tiberium Wars / Call of Duty 3 / Company of Heroes / Crysis / Dark Messiah of Might & Magic / Darkstar One / Dungeon Runners / El Matador / Elveon / Enemy Territory: Quake Wars / Eve Online / F.E.A.R.: Extraction Point / Flatout 2 / Flight Simulator X / Freestyle Street Basketball / Fury / Ghost Recon: Advanced Warfighter / Gothic 3 / GTR 2 / Hellgate London / Indiana Jones / Lego Star Wars 2 / Lord of the Rings: Shadows of Angmar / Medal of Honor: Airborne / Medieval: Total War 2 / Neverwinter Nights 2 / Paradise / Paraworld / Pirates of the Burning Sea / Prey / Project Offset / Sam & Max 2 / Shadowrun / Ship Simulator 2006 / Sid Meier's: Railroad! / Splinter Cell: Double Agent / Spore / Star Trek: Legacy / Strangehold / Stranger / Supreme Commander / Wars: Empire at War - F.o.C. / Test Drive: Unlimited / The Movies: Stunts and Effect / The Ship / The Witcher / Titan Quest / Tortuga / UFO Afterlight / Unreal Tournament 2007 / War Front / Warhammer 40k: Dark Crusade / Warhammer: Mark of Chaos / Warhammer Online / World of Warcraft: Burning Crusade / World of Warcraft: Naxxramas

Javítások: Blazing Angels v1.01 / Blitzkrieg 2 v1.05 / Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.06 / Quake 4 v1.2 / Spellforce v1.2 / Star Wars: Empire at War v1.04

Mozielőzetesek magyar felirattal: Disctrict B13 / Fast and Furious: Tokyo Drift / Lady in Water / Miami Vice / The Omen / The Proposition

Shareware játékok: Poker Superstars 2 / Alien Stars / Dinner Dash 2 / Inca Quest / Mahjong Match / Pharaoh's Mystery / Phantasia / Temple of Bricks / The Da Vinci Code

Állandó rovataink: Action! / Stratégia (új!) / Diablo 2 / Focivilág / GTA / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft

Háttérképek: Crysis (2db) / Formula One 06 (2db) / Hellgate: London (2db) / Medieval Total War 2 / Rainbow Six Vegas / Rise of Legends (2db) / Hitman: Blood Money (6db)

Extrák: Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2800 játékhoz)

Killing Spree: HSP vol. 2 (FIFA 2006 kiegészítés magyar csapatokkal)

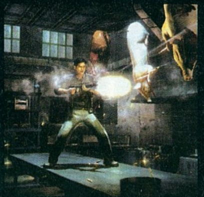
Képek a kulkolóban: Armed Assault / Battlefield 2142 / Bioshock / Brothers in Arms: Hell's Highway / Burn / Caesar IV / Cryostasis: Sleep of Reason / Crysis / Dungeon Siege II: Broken World / Earache Extreme Metal Racing / FlatOut 2 / Neverwinter Nights 2 / SiN Episodes / Test Drive Unlimited / The Movies: Stunts & Effects / The Sacred Rings: Aura 2 / Unreal Tournament 2007 / World of Warcraft: the Burning Crusade

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.1 és iTunes / DivX 6.2 és Xvid 1.1 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.4 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Anitvirus / Norton Antivirus frissítés (2006.05.22) / BitDefender 8.0 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 4.0b / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.21 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 6.4 és Nvidia Detonator 84.21 / Logitech SetPoint v2.47 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.54a / AdAware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.15 / Google Earth / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v5.02 / Windows Defender / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot v1.4 / SkyPe v2.0.0.94 / HyperSnap DX v6.01.02 Magyar / SnagIt v8.0 / ACDSee 8 / IrfanView v3.98 Magyar / Fraps v2.7.2 / Everest Home Edition 2.2.0 / PowerStrip v3.63 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2006 / WinRar 3.51 Magyar / WinZip 10.0 / katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

Titan Quest
Demó

Warhammer Online
Videó

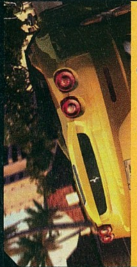
Strangelhold
Videó



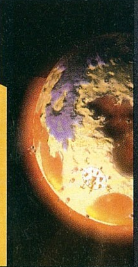
DVD ROM
Dupla DVD

6 DEMO
86 VIDEO

teljes játék:
HITMAN 2

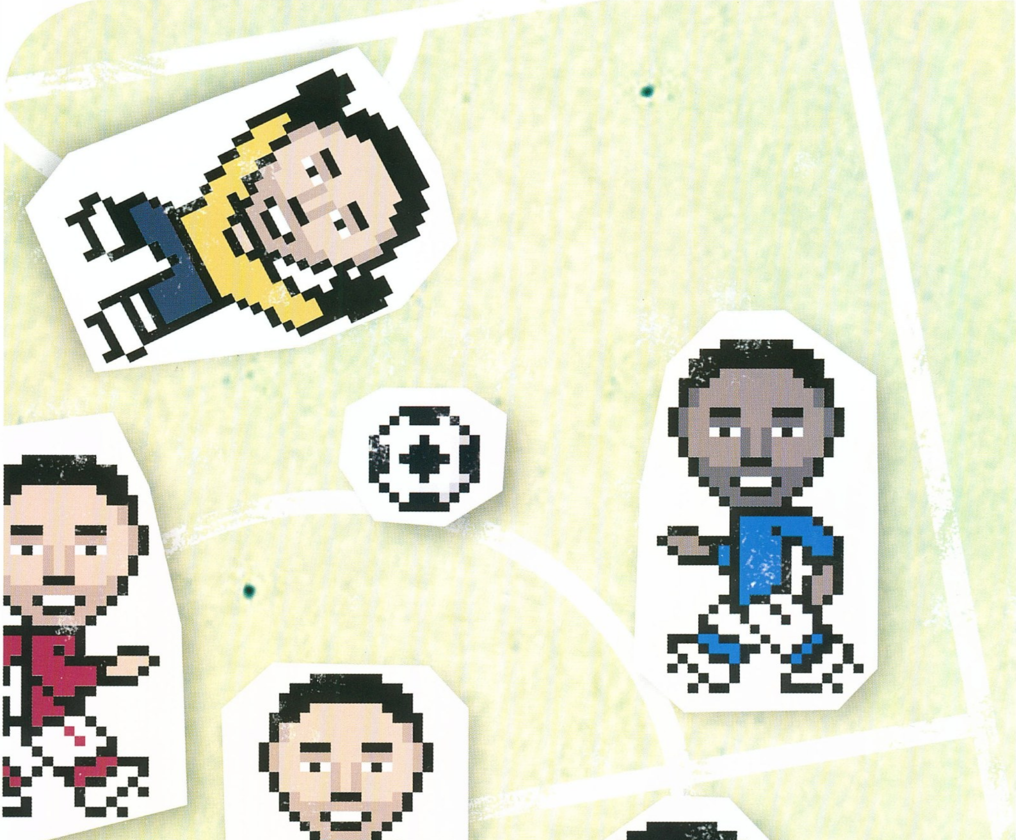


Test Drive
A legenda káprázatos grafikájú feltámadása
Videó



Spore
Will Wright, a The Sims alkotója újra formában **Videó**

no. 07
PC GURU
DVD ROM
Dupla DVD



Játékban jó vagy?

Akkor ne csak kövesd, jósold is meg a VB mérkőzéseinek eredményeit!
Egy jó tippel és kis szerencsével tiéd lehet a közel száz ajándék egyike!
A részletekért kattints!

FN.hu
FigyelőNet

ÉV HONLAPJA
2005

Céloz és tüzel.
Az új Total 90 Supremacy.
A maximális erőért és pontosságért.
Célozz, tüzelj és ünnepelj.
JOGA BONITO
nikefootball.com